



**TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (RD 091481)**

**DESAIN INTERIOR *COCKTAIL BAR & LOUNGE* SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DENGAN TEMA *HERITAGE TOURISM***

**RIDHA TRIANI**

**NRP. 3410 100 055**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds**

**NIP. 19710819 200112 1001**

**JURUSAN DESAIN INTERIOR**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

**SURABAYA 2014**



**TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (RD 091481)**

**DESAIN INTERIOR *COCKTAIL BAR & LOUNGE* SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DENGAN TEMA *HERITAGE TOURISM***

**RIDHA TRIANI**

**NRP. 3410 100 055**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds**

**NIP. 19710819 200112 1001**

**JURUSAN DESAIN INTERIOR**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

**SURABAYA 2014**



**INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT (RD 091481)**

**INTERIOR DESIGN OF COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELEN WITH HERITAGE TOURISM THEME**

**RIDHA TRIANI**

**NRP. 3410 100 055**

**ACADEMIC ADVISOR**

**Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds**

**NIP. 19710819 200112 1001**

**DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN**

**FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

**SURABAYA 2014**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR *COCKTAIL BAR & LOUNGE* SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DENGAN TEMA *HERITAGE TOURISM***

**TUGAS AKHIR (RD 091481)**

Disiapkan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
pada

S-1 Jurusan Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh:

Ridha Triani

NRP. 3410 100 055

Surabaya, 18 Juli 2014

Disetujui Oleh:

Pembimbing Tugas Akhir



Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds

NIP. 19710819 200112 2001



# **DESAIN INTERIOR COCKTAIL BAR & LOUNGE SIROPEN JC. VAN DRONGELEN DENGAN TEMA *HERITAGE TOURISM***

**Ridha Triani**

Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

e-mail: ridhatriani@gmail.com

## **ABSTRAK**

Pelestarian kawasan cagar budaya perkotaan merupakan salah satu isu penting dalam pembangunan berkelanjutan. Dengan melakukan pelestarian suatu bangunan cagar budaya, dan menghidupkannya kembali dengan cara yang baru, merupakan salah satu bentuk realisasi pembangunan berkelanjutan yang efektif. Pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen termasuk ke dalam '*living heritage*', yaitu merupakan peninggalan yang masih berfungsi sebagai tempat produksi sirup Siropen hingga kini. Hal tersebut merupakan realisasi nyata dalam perwujudan pembangunan berkelanjutan.

Program perusahaan untuk jangka panjang dalam memperkenalkan produk sirup Siropen adalah dengan bekerja sama dengan investor untuk membuat *Bar & Lounge* dengan *brand* Siropen JC. Van Drongelen. Program ini yang selanjutnya diangkat sebagai potensi Siropen untuk fokus dalam penjualan produk dengan tujuan untuk memperkenalkan langsung kepada wisatawan lokal maupun asing akan adanya produk sirup khas Surabaya yang memiliki nilai sejarah tinggi dalam wujud *Cocktail Bar & Lounge*.

Tema yang dihadirkan pada *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen adalah *Heritage Tourism* yang menerapkan elemen-elemen bangunan kuno dari eksisting baru, pabrik Siropen dan karakteristik Siropen itu sendiri ke dalam ruang interior. Hal ini kedepannya diharapkan dapat mempengaruhi hasil penjualan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen ke tingkat yang lebih tinggi.

**Kata Kunci :** *Cocktail Bar & Lounge, Heritage Tourism, Siropen JC. Van Drongelen.*



# INTERIOR DESIGN OF COCKTAIL BAR & LOUNGE SIROPEN JC. VAN DRONGELEN WITH HERITAGE TOURISM THEME

**Ridha Triani**

Department of Interior Design Faculty of Civil Engineering and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

e-mail: ridhatriani@gmail.com

## ABSTRACT

Preservation of urban heritage area is one of the important issues in sustainable development. Preserving a heritage building, and turning it in a new way, is one of the effective realization of sustainable development. Siropen JC. Van Drongelen factory belonging to the living heritage, which is a heritage that still producing Siropen syrup until now. It is a concrete realization in the sustainable development.

Siropen's long term program is to introducing Siropen & cooperating with investor to make Bar & Lounge with Siropen JC. Van Drongelen's own brand. This program is subsequently appointed to focus of selling product in order to introduce to local and foreign tourists in the form of Cocktail Bar & Lounge.

Heritage Tourism themes presented at the Cocktail Bar & Lounge Siropen JC. Van Drongelen, which is implementing the elements of heritage building, Siropen factory and characteristic of Siropen itself into interior space.

**Kata Kunci :** *Cocktail Bar & Lounge, Heritage Tourism, Siropen JC. Van Drongelen.*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah hirabbil ,alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT karena hanya dengan rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan seluruh rangkaian perkuliahan hingga pengerjaan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen Dengan Tema *Heritage Tourism*” dengan lancar.

Selama pengerjaan penulis sangat berterima kasih kepada banyak pihak atas berbagai macam bantuan yang dilakukan, mengingat dalam mengerjakan tugas akhir ini membutuhkan tenaga, pikiran serta waktu yang tidak sedikit.

Sebagai bagian dari produk peninggalan sejarah, diharapkan *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dapat menjadi salah satu tempat tujuan pariwisata khas Surabaya dengan fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi aktivitas dan kebutuhan pengguna.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk kemajuan selanjutnya. Akhir kata, penulis mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 18 Juli 2014

Penulis

Ridha Triani



## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Allah SWT atas rahmat dan seluruh
2. Sutrisno dan Lia Tjarliani selaku orang tua tercinta yang telah mendoakan, dan mendukung secara moral dan materiil.
3. Irfan Reza Primadi & Meiry Arriyanti, Rika Andriani & Endy Yudho P., kakak-kakak saya yang turut mendoakan dan mendukung, serta keponakan-keponakan saya, Naura, Azka, Dynka, dan Yunka.
4. Bapak L.M. Alfian Z. selaku *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen, atas bantuan dalam wawancara dan pengumpulan data Siropen.
5. Bapak Made selaku Manager Potato Head Garage Jakarta, Bapak Sam selaku Bartender Potato Head Garage atas kesediaannya dalam informasi dan pengambilan data tentang bar.
6. Bapak Wongso semasa menjabat *General Manager* 1914 Surabaya, Bapak Nunung selaku *Heritage Bar Manager*, atas kesediannya untuk wawancara dan pengambilan data seputar bar dan bangunan *heritage*.
7. Ir. Prasetyo Wahyudie MT., selaku Ketua Jurusan Desain Interior.
8. Ir. Nanik Rachmaniyah selaku dosen wali yang telah memberi nasihat dan masukan untuk maju.
9. Anggri Indraprasti S.Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing mata kuliah tugas akhir yang telah berkenan meluangkan waktu, memberikan ilmu serta pengarahan dalam penulisan tugas akhir ini.
10. Ir. Budiono dan Ir. Susy Budiastuti MT., selaku dosen penguji tugas akhir atas kritik dan saran yang diberikan.
11. Firman Hawari S.Sn, M.Ds selaku dosen yang telah menginspirasi saya.
12. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmunya kepada saya, Pak Mahendra, Pak Adi, Pak Thomas, Pak Bambang, Pak Heri, Bu Anggra, Bu Anna, Mbak Lea, Mbak Wenny.
13. Faris Shidqi, ST., untuk pemberian semangat, nasihat, inspirasi, serta bantuan dalam tutorial 3D, dan ilmu fotografi untuk penyelesaian tugas akhir ini.
14. Yasmin Zainul Mochtar, Atrasina Adani, Herwidya Dyah Prasetyani sebagai sahabat baik yang selalu ada selama 4 tahun ini serta teman-teman Desain Interior 2010 dan Desain Produk Industri dari berbagai prodi dan angkatan atas bantuan, dukungan, dan semangat.
15. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah membantu dan mendukung tugas akhir ini.



<b>DAFTAR ISI</b>		
LEMBAR PENGESAHAN		i
ABSTRAK		ii
KATA PENGANTAR		iv
UCAPAN TERIMA KASIH		v
DAFTAR ISI		vi
DAFTAR GAMBAR		xi
DAFTAR TABEL		xv
DAFTAR GRAFIK		xvi
DAFTAR BAGAN		xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>		
1.1.	Latar Belakang	1
1.1.1.	<i>Heritage Tourism</i>	1
1.1.2.	Siropen JC. Van Drongelen sebagai Pabrik Sirup Pertama di Indonesia	3
1.2.	Tema dan Judul	8
1.2.1.	Tema	9
1.2.1.1.	Latar Belakang Tema	9
1.2.1.2.	Definisi Tema	9
1.2.1.3.	Karakteristik Tema	10
1.2.1.4.	Penerapan Tema	11
1.2.2.	Judul	11
1.2.3.	Definisi Judul	11
1.3.	Tujuan dan Manfaat	13
1.3.1.	Tujuan	13
1.3.2.	Manfaat	13
1.4.	Masalah	14
1.4.1.	Permasalahan	14
1.4.2.	Batasan Masalah	14
1.4.3.	Rumusan Masalah	15



1.5.	Sistematika Penyusunan Laporan	15
<b>BAB II STUDI PUSTAKA</b>		
2.1	Studi Pustaka Bar	17
2.1.1	Sejarah & Definisi	17
2.1.2	Jenis Bar berdasarkan Fungsi dan Bentuk	18
2.1.3	Area dan Layout Bar	20
2.1.4	Fasilitas Bar	22
2.2	Kategori Minuman	22
2.2.1	Minuman Tidak Beralkohol	22
2.2.2	Minuman Beralkohol	24
2.2.2.1	<i>Beer</i>	25
2.2.2.2	Spirit	26
a.	<i>Liquor</i>	26
b.	<i>Liqueur</i>	32
2.2.2.3	<i>Wine</i>	33
2.3	<i>Mixed Drink</i> (Minuman Campuran)	36
2.3.1	Aktivitas & Metode Mencampurkan Minuman	38
2.4	Peralatan Bar	39
2.5	Perawatan Khusus pada Minuman dan Gelas	43
2.6	Bahan-bahan yang ada pada Bar	44
2.7	Studi Anthropometri & Ergonomi	45
2.7.1	Dimensi Manusia & Ruang Interior <i>Cocktail &amp; Mocktail Bar</i>	47
2.7.2	Dimensi Manusia & Ruang Interior <i>Lounge</i>	52
2.8	Studi Ruang	59



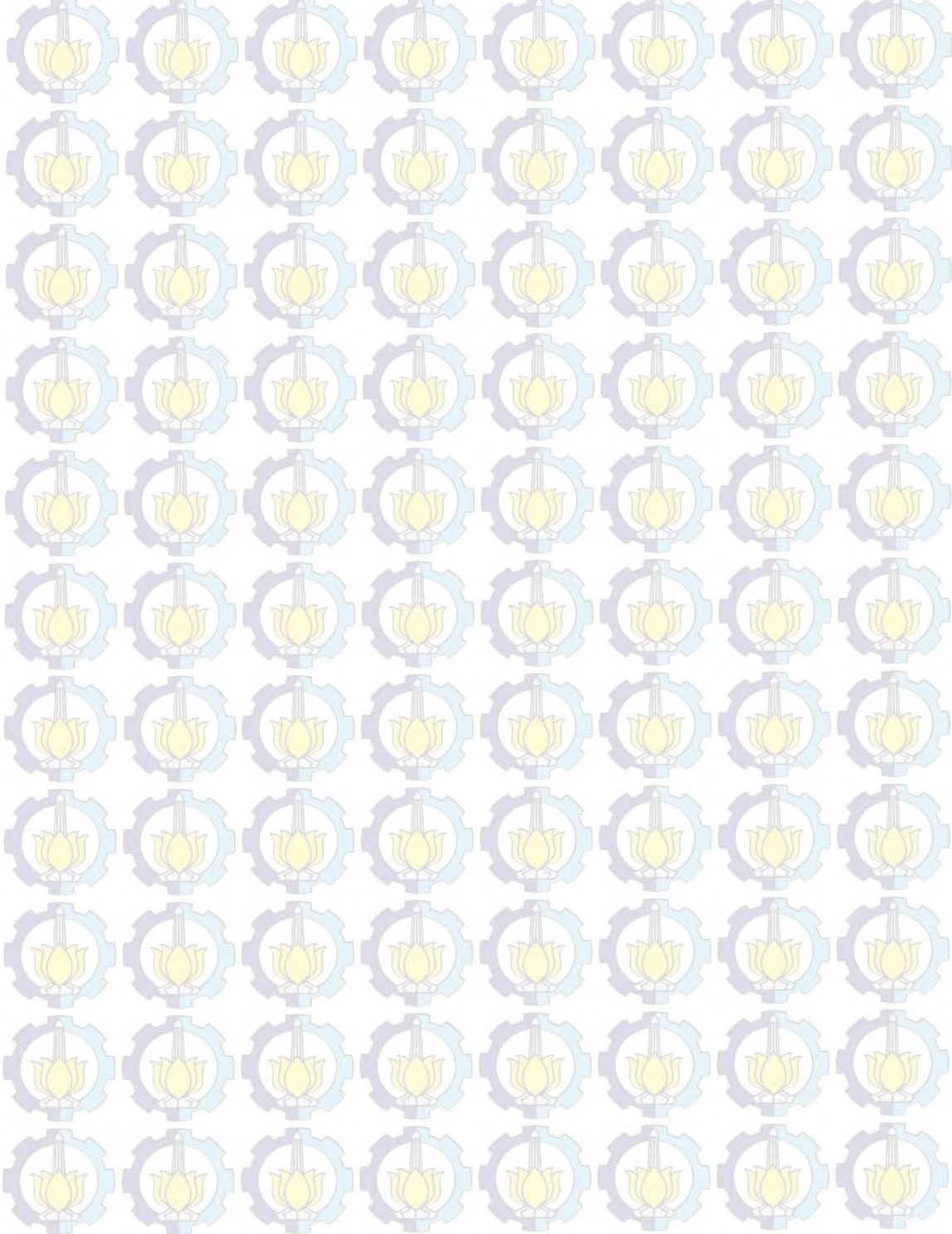
2.9	Studi tentang Psikologi Warna Dalam Ruang	61
2.10	Studi Tentang Pencahayaan	63
2.10.1	Jenis-jenis Lampu	64
2.10.2	Luminair Lampu	66
2.10.3	Gaya Luminair	67
2.10.4	Perlengkapan Lampu Permanen Arsitektural	68
2.10.5	Pencahayaan Dekoratif	69
2.10.6	Pensaklaran dan Peredupan	69
2.11	Studi Penghawaan	70
2.12	Studi Lokasi Eksisting <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> di Wilayah Bersejarah di Surabaya	71
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN</b>		
3.1.	Metodologi	75
3.2.	Tahap Pengumpulan Data	76
3.2.1.	Data Primer	76
3.2.1.1.	Observasi	76
3.2.2.	Wawancara	76
3.2.3.	Survey	77
3.2.4.	Studi Literatur	80
3.2.5.	Tahap Analisa Data	81
3.2.5.1.	Analisa Hasil Observasi	81
3.2.5.2.	Analisa Hasil Kuesioner	81
<b>BAB IV ANALISA</b>		
4.1.	Analisa Hasil Observasi	83
4.1.1.	Hasil Wawancara	83
4.1.2.	Analisa Studi Eksisting Pabrik Siropen JC. Van Drongelen	89
4.1.3.	Analisa Studi Eksisting Lokasi dan Bangunan Baru	91
4.1.4.	Analisa Studi Eksisting Acuan	98
4.1.4.1.	Potato Head Garage Jakarta	98



4.2.	Analisa Hasil Kuesioner	107
4.2.1.	Demografi Responden	107
4.2.2.	Kunjungan Responden ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	108
4.2.3.	Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	110
4.2.4.	Pengetahuan Responden tentang sirup Siropen JC. Van Drongelen	114
4.2.5.	Pendapat Responden terhadap Suasana & Kombinasi Warna <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	115
<b>BAB V KONSEP DESAIN</b>		
5.1.	Rangkuman Hasil Analisa	117
5.2.	Objek Desain	121
5.3.	Konsep Desain	121
5.4.	Transformasi Konsep Desain	122
5.5.	Penjabaran Konsep Desain	127
5.5.1.	Konsep Ruang	127
5.5.2.	Konsep Bentuk	132
5.5.3.	Konsep Warna	133
5.5.4.	Konsep Material	134
5.5.4.1.	Material Dinding	134
5.5.4.2.	Material Lantai	135
5.5.4.3.	Material Plafon	136
5.5.5.	Konsep Pencahayaan	137
5.5.6.	Konsep Penghawaan	137
<b>BAB VI DESAIN AKHIR</b>		
6.1.	<i>Layout</i> Furnitur Terpilih	139
6.2.	Ruang Terpilih 1	142
6.2.1.	<i>Layout</i> Furnitur Ruang Terpilih 1	142
6.2.2.	Desain Akhir Ruang Terpilih 1	143
6.3.	Ruang Terpilih 2	146
6.3.1.	<i>Layout</i> Furnitur Ruang Terpilih 2	146
6.3.2.	Desain Akhir Ruang Terpilih 2	147
<b>BAB VII PENUTUP</b>		
7.1.	Kesimpulan	149



7.2.	Saran	149
7.2.1.	Saran bagi Peneliti Selanjutnya	149
7.2.2.	Saran Bagi Pengelola Siropen JC. Van Drongelen	150
DAFTAR PUSTAKA		151
LAMPIRAN		153





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Guci-guci, panci-panci besar serta peralatan lain yang digunakan untuk membuat sirup Siropen Telasih	5
<b>Gambar 1.2</b> Proses pemberian label pada botol sirup Siropen Premium	6
<b>Gambar 1.3</b> Salah dua botol sirup Siropen Premium siap jual	7
<b>Gambar 2.1</b> Standar Ukuran Perancangan Denah Bar Depan, Belakang dan Potongan Bar	48
<b>Gambar 2.2</b> Standar Ukuran Perancangan Bar/Jarak Bersih Sisi Publik.	49
<b>Gambar 2.3</b> Standar Ukuran Perancangan Meja <i>Cocktail</i> /Tempat Duduk untuk Dua Orang	50
<b>Gambar 2.4</b> Berbagai Denah Kepadatan Bar	51
<b>Gambar 2.5</b> Standar Ukuran Perancangan Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita	52
<b>Gambar 2.6</b> Standar Ukuran Perancangan Tempat Duduk Kursi di Sudut Lounge Pria dan Wanita	53
<b>Gambar 2.7</b> Standar Ukuran Perancangan Jarak Bersih Tempat Duduk <i>Lounge</i>	54
<b>Gambar 2.8</b> Meja/Jarak Bersih untuk Pelayanan Pramusaji dan Sirkulasi dan Jalur Pelayanan/Jarak Bersih antar Kursi	55
<b>Gambar 2.9</b> Berbagai Jarak Bersih Sirkulasi	57
<b>Gambar 2.10</b> Berbagai Ukuran Meja	58
<b>Gambar 3.1</b> Pendahuluan Kuesioner	78
<b>Gambar 3.2</b> Pertanyaan mengenai Demografi Responden dan Kunjungan Responden ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	78
<b>Gambar 3.3</b> Pertanyaan mengenai Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	79
<b>Gambar 3.4</b> Pertanyaan mengenai Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> serta Pengetahuan Responden akan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen	79
<b>Gambar 3.5</b> Pertanyaan mengenai Suasana serta Kombinasi warna yang diinginkan Responden pada interior yang mempunyai nuansa heritage/kesejarahan	80



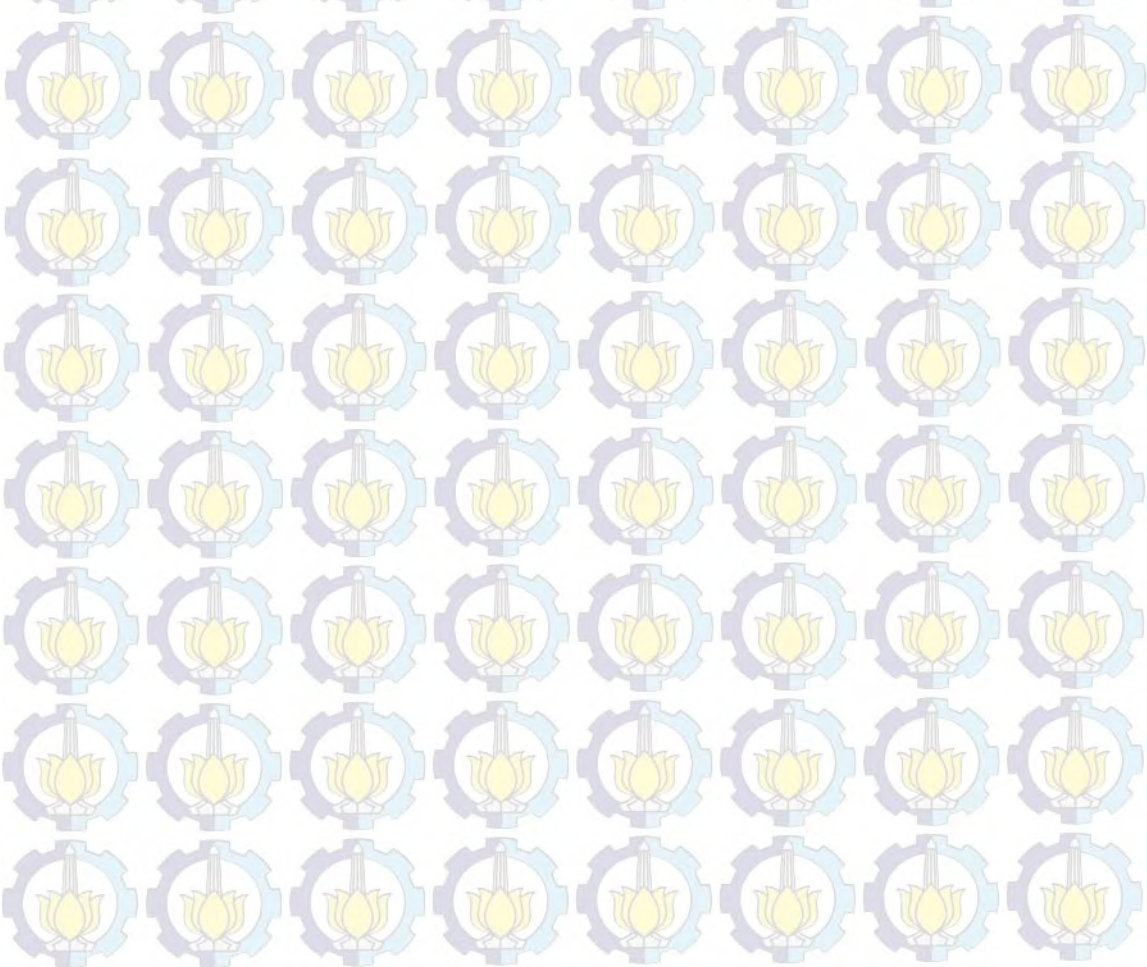
<b>Gambar 4.1</b> Wawancara dengan L.M. Alfian Z. selaku <i>Brand Communication</i> Siropen JC. Van Drongelen	83
<b>Gambar 4.2</b> Wawancara dengan Bapak Made, selaku <i>Manager On Duty</i> Potato Head Garage Jakarta	86
<b>Gambar 4.3</b> Wawancara dengan Bapak Sam, selaku <i>Mixologist (Bartender)</i> Potato Head Garage Jakarta	89
<b>Gambar 4.4</b> Fasad Depan Pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen	90
<b>Gambar 4.5</b> Peta Lokasi Pabrik Siropen JC. Van Drongelen	90
<b>Gambar 4.6</b> Peta Surabaya	91
<b>Gambar 4.7</b> Posisi Lokasi Eksisting terhadap Jl. Raya Darmo	92
<b>Gambar 4.8</b> Posisi Lokasi Eksisting dengan lingkungan sekitar	92
<b>Gambar 4.9</b> Fasad depan bangunan heritage ex-CCCL	92
<b>Gambar 4.10</b> Lobby 1914 Bar Surabaya	93
<b>Gambar 4.11</b> Habana Whiskey & Cigar Bar	93
<b>Gambar 4.12</b> Consulat Lounge & Martini Bar	94
<b>Gambar 4.13</b> Cigar Storage	94
<b>Gambar 4.14</b> Private Dining	95
<b>Gambar 4.15</b> Lounge	95
<b>Gambar 4.16</b> Bar	96
<b>Gambar 4.17</b> Private Dining	96
<b>Gambar 4.18</b> Hemingway's Rum Bar	97
<b>Gambar 4.19</b> Hemingway's Lounge	97
<b>Gambar 4.20</b> Logo Potato Head Garage di Pintu Masuk Lobby	98
<b>Gambar 4.21</b> Sketsa Denah Pembagian Area Potato Head Garage	99
<b>Gambar 4.22</b> Lorong dari Lobby menuju Area Bar & Lounge	99
<b>Gambar 4.23</b> Area Bar & Lounge apabila dilihat dari sisi Lobby	100
<b>Gambar 4.24</b> Hasil Sketsa Layout Bar	100



<b>Gambar 4.25</b> Susunan botol dan peralatan dalam bar Potato Head Garage	101
<b>Gambar 4.26</b> Sketsa Perletakan Botol-botol minuman serta Peralatan dan Bahan-bahan yang dibutuhkan pada Bar	102
<b>Gambar 4.27</b> Sink, Blender, dan Susunan botol pada <i>speedrack</i>	102
<b>Gambar 4.28</b> Dishwasher dan Sink	103
<b>Gambar 4.29</b> Chiller dengan mesin kasir serta gelas-gelas pada bagian atas <i>chiller</i> . <i>Anti slip floor mat</i> digunakan untuk mencegah terjadinya terpeleset saat berada pada bar	103
<b>Gambar 4.30</b> Mesin air panas dan mesin pembuat kopi pada area <i>hot</i>	104
<b>Gambar 4.31</b> Kamar Mandi/Toilet Wanita	104
<b>Gambar 4.32</b> Tanaman gantung	105
<b>Gambar 5.1</b> Skema Zoning Ruang	127
<b>Gambar 5.2</b> Matriks Hubungan Ruang	130
<b>Gambar 5.3</b> <i>Interaction Net</i>	131
<b>Gambar 5.4</b> <i>Bubble Diagram</i>	131
<b>Gambar 5.5</b> Layout furnitur terpilih	132
<b>Gambar 5.7</b> Alat tradisional Siropen dalam membuat sirup	133
<b>Gambar 5.8</b> Bentuk dasar yang merupakan penyederhanaan bentuk dari alat-alat tradisional dalam pembuatan sirup Siropen JC. Van Drongelen	133
<b>Gambar 5.9</b> Skema warna yang digunakan	133
<b>Gambar 5.10</b> Pintu dan panel pada bangunan eksisting <i>heritage</i> yang tetap digunakan dan tidak dirubah	134
<b>Gambar 5.11</b> Panel dinding yang merupakan transformasi fungsi dari kerat botol	135
<b>Gambar 5.12</b> Motif lantai eksisting bangunan <i>heritage</i>	135
<b>Gambar 5.13</b> <i>Walnut Laminate Floor</i>	136
<b>Gambar 5.14</b> Panci yang sedang digunakan dalam proses pembuatan sirup Siropen	136
<b>Gambar 5.15</b> Sketsa penyederhanaan bentuk panci dan transformasi fungsi sebagai plafon dan kap lampu	137



<b><i>Gambar 5.16</i></b>	<b><i>Spot light PHILIPS MasterLED Spot AR 111</i></b>	137
<b><i>Gambar 5.17</i></b>	<b><i>AC Cassette</i></b>	138
<b><i>Gambar 6.1</i></b>	<b><i>Eksisting bangunan heritage</i></b>	139
<b><i>Gambar 6.2</i></b>	<b><i>Layout furnitur terpilih &amp; pembagian ruang</i></b>	140
<b><i>Gambar 6.3</i></b>	<b><i>Layout furnitur ruang terpilih 1</i></b>	142
<b><i>Gambar 6.4</i></b>	<b><i>Siropen Fruit Mocktail Bar</i></b>	143
<b><i>Gambar 6.5</i></b>	<b><i>Siropen Fruit Mocktail Lounge yang berada di sebelah kanan bar</i></b>	144
<b><i>Gambar 6.6</i></b>	<b><i>Bentukan bunga yang berada pada kolom bangunan eksisting</i></b>	145
<b><i>Gambar 6.7</i></b>	<b><i>Siropen Fruit Mocktail Lounge yang berada di sebelah kiri bar</i></b>	145
<b><i>Gambar 6.8</i></b>	<b><i>Layout furnitur ruang terpilih 2</i></b>	146
<b><i>Gambar 6.9</i></b>	<b><i>Hallway</i></b>	147
<b><i>Gambar 6.10</i></b>	<b><i>Cocktail Lounge</i></b>	147





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Klasifikasi umum daya tarik pengunjung terhadap peninggalan sejarah, diadaptasi dari Miller (1995).	10
<b>Tabel 2.1</b> Tabel Data Anthropometrik terhadap Aktivitas di Bar.	48
<b>Tabel 2.2</b> Ukuran Perancangan Denah Bar Depan, Belakang dan Potongan Bar.	48
<b>Tabel 2.3</b> Ukuran Perancangan Bar/Jarak Bersih Sisi Publik.	50
<b>Tabel 2.4</b> Ukuran Anthropometri & Sirkulasi Denah Kepadatan Bar.	51
<b>Tabel 2.5</b> Ukuran Anthropometri Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita	52
<b>Tabel 2.6</b> Ukuran Perancangan Tempat Duduk Kursi di Sudut Lounge Pria dan Wanita.	54
<b>Tabel 2.7</b> Standar Ukuran Perancangan Jarak Bersih Tempat Duduk <i>Lounge</i> .	55
<b>Tabel 2.8</b> Ukuran Anthropometri Jarak Bersih untuk Pelayanan Pramusaji dan antar Kursi	56
<b>Tabel 2.9</b> Ukuran Berbagai Jarak Bersih Sirkulasi.	57
<b>Tabel 2.10</b> Ukuran Meja.	58
<b>Tabel 2.11</b> Klasifikasi Warna dari Sumber-sumber Cahaya	64
<b>Tabel 2.12</b> Perbandingan Lampu Pijar dengan Lampu Halogen	65
<b>Tabel 2.13</b> Elemen yang menekankan karakteristik wilayah	72
<b>Tabel 5.1</b> Rangkuman hasil analisa data.	121
<b>Tabel 5.2</b> Konsep Desain	121
<b>Tabel 5.3</b> Transformasi Desain	126
<b>Tabel 5.4</b> Studi Pengguna & Aktivitas	129
<b>Tabel 5.5</b> Studi Kebutuhan Ruang	130
<b>Tabel 6.1</b> Program rencana jam kunjung <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> dan <i>Siropen Living Heritage Museum</i>	142



## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 4.1</b> Jenis Kelamin Responden.	107
<b>Grafik 4.2</b> Rentang Usia Responden.	107
<b>Grafik 4.3</b> Pekerjaan Responden.	108
<b>Grafik 4.4</b> Kunjungan responden ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	108
<b>Grafik 4.5</b> Tujuan kunjungan responden ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	109
<b>Grafik 4.6</b> Tempat makan yang biasa dikunjungi.	109
<b>Grafik 4.7</b> Jumlah orang teman, keluarga ataupun rekan bisnis yang mengunjungi <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	110
<b>Grafik 4.8</b> Frekuensi kunjungan ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	110
<b>Grafik 4.9</b> Lama waktu berkunjung responden ke <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	111
<b>Grafik 4.10</b> Gadget yang dibawa dan digunakan responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	111
<b>Grafik 4.11</b> Fasilitas tambahan yang dibutuhkan responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	112
<b>Grafik 4.12</b> Jenis hiburan musik yang diinginkan responden di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	112
<b>Grafik 4.13</b> Kebiasaan berfoto di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	113
<b>Grafik 4.14</b> Grafik mengenai perokok.	113
<b>Grafik 4.15</b> Grafik mengenai kebutuhan smoking area.	114
<b>Grafik 4.16</b> Pengetahuan responden tentang sirup Siropen JC. Van Drongelen.	114
<b>Grafik 4.17</b> Suasana yang diinginkan responden saat berada di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	115
<b>Grafik 4.18</b> Kombinasi warna yang diinginkan responden pada <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> yang mempunyai nuansa <i>heritage</i> /kesejarahan.	115



## DAFTAR BAGAN

***Bagan 3.1*** Alur Metodologi Desain. 75

***Bagan 4.1*** Interaction Net Potato Head Garage. 105

***Bagan 4.2*** Matriks Hubungan Ruang. 106



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

##### 1.1.1. *Heritage Tourism*

Nuryanti (1996) menunjukkan bahwa heritage mengemukakan masa lalu di masa sekarang. Hewison (1987, hal. 9) menyatakan bahwa “sejarah telah menjadi komoditas yang disebut warisan”. Sejarah ditransformasikan ke dalam produk komersial yang dapat dipasarkan, dijual dan diciptakan kembali. Rolf Pothof mempunyai tanggapan bahwa „kami membuat warisan“, „sebuah komoditas dimana tidak seorang pun nampaknya mampu mendefinisikan, tapi dimana semua orang ingin dapat menjual“. Meskipun komersialisasi dari warisan tersebut menghasilkan pendapatan yang sangat besar, Gaffar (1996) menjelaskan bahwa hal itu tidak bisa hanya dianggap sebagai produk wisata yang merupakan warisan dan simbol nenek moyang kita. Berkenaan dengan warisan dari lingkungan perkotaan, Ashworth dan Tunbridge (2000) menjelaskan bahwa sejarah telah berubah menjadi warisan, warisan telah menjadi sumber daya perkotaan. Sumber daya ini membentuk dasar dari „sejarah/ industri warisan“ yang tidak hanya berwujud bentuk tapi juga fungsi dan tujuan „komoditas kota“.

Pariwisata heritage dianggap sebagai wilayah pertumbuhan yang luas dan merupakan suatu kesempatan penting bagi perkembangan perencanaan. Hal ini dapat digunakan untuk mempromosikan budaya lokal untuk memenuhi kebutuhan kegiatan ekonomi baru dan sebagai tujuan untuk menumbuhkan dan merevitalisasi pusat-pusat perkotaan (Richards 1996; Law 1993). Apostolakis (2002) menunjukkan bahwa ledakan dari pariwisata heritage melonjak bergeser dari orientasi produksi menjadi orientasi konsumsi yang memicu permintaan manusia untuk melakukan perbedaan dan pengalaman yang unik sebagai pelengkap kota-kota besar dan kecil.

Dari sudut pandang *tourist-motivational*, kebangkitan pariwisata heritage harus dikaitkan dengan peningkatan keinginan manusia untuk mengeksplorasi kembali dan mengulang kembali pengalaman dari elemen-elemen masa lalu (Porter dan Salazar, 2005).

Poon (1994) berpendapat bahwa pariwisata internasional telah berkembang melalui kombinasi dan tren global dan lokal menghasilkan bentuk „wisata baru“. Pariwisata massal standar yang berlaku antara tahun 1950-an dan 1970-an telah berkembang menjadi bentuk baru pariwisata ditandai dengan fleksibilitas yang tinggi, super segmentasi dan integrasi diagonal.

Selama dekade terakhir pariwisata perkotaan telah muncul sebagai subjek penelitian yang khusus dan relevan mencerminkan semakin pentingnya pariwisata di daerah perkotaan (Pearce, 2001; Law, 2002). Bagaimanapun, (Page, 1995) berpendapat bahwa kurangnya pendekatan penelitian holistik yang integratif paling tampak dalam konteks pariwisata perkotaan. Rolf Pothof



menggarisbawahi bahwa meskipun pentingnya perspektif interdisipliner telah dianjurkan oleh banyak pihak, banyak studi pariwisata perkotaan telah terbukti sulit didalami karena karakternya yang subjektif dan sangat spesial/khusus. Studi pariwisata perkotaan yang integratif dapat menjadi hal yang rumit. Banyak yang sepakat bahwa daerah perkotaan merupakan suatu yang „khas“ dan „kompleks“ (Ashworth, 1990; Pearce, 2001; Blank, 1994; Page, 1995). Pearce (2001) menunjuk pada kompleksitas pariwisata perkotaan dan kebutuhan untuk menggabungkan fungsi pengunjung/turis dengan fungsi perkotaan lainnya. Rolf Pothof menjelaskan bahwa kompleksitas yang tidak dapat dijelaskan dengan tekstur dan karakter dari pariwisata perkotaan dan alasan atas unsur khusus yang membuat pariwisata perkotaan sangat berbeda dari bentuk-bentuk lain dari pariwisata. Pearce telah menetapkan hal-hal berikut yang menjadi ciri khas dari kota-kota besar : kepadatan struktur fisik yang tinggi, heterogenitas sosial dan budaya, sebuah multifungsionalisme ekonomi dan pusat dalam jaringan daerah dan antarkota (2001, hal.927).

*„Urban heritage is an interpretation of history by a wide range of users“the core of urban heritage lies not just in the historic features of the build fabric and the morphology of the townscape but as well in the cultural lifestyles of the residential community”- (Orbasli, 2000).*

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa inti dari warisan bersejarah tidak hanya bangunan-bangunan peninggalan bersejarah saja, tetapi juga gaya hidup dan budaya masyarakat sekitarnya.

Deindustrialisasi dan restrukturisasi ekonomi telah mendorong pariwisata urban heritage di negara maju dan berkembang di seluruh dunia. Ashworth dan Tunbridge (1990) menunjukkan bahwa untuk memperkuat posisi kompetitif mereka, banyak daerah perkotaan telah memanfaatkan budaya dan warisan. Pihak kota yang berwenang telah membuat strategi pariwisata perkotaan berbeda yang terbentuk sesuai dengan atribut lokal khusus, arsitektur sejarah penting, identitas sosial budaya dan keadaan yang tidak menguntungkan seperti misalnya citra negatif dan politik atau ketidakstabilan sosial ekonomi (Chang et al., 1996). Namun, gabungan antara warisan perkotaan dan pariwisata sering menyebabkan masalah kepentingan kontradiktif antara konservasi dan pengembang pariwisata (Shackley, 1995).<sup>1</sup>

### **Heritage di Surabaya**

Kawasan cagar budaya perkotaan adalah kawasan yang pernah menjadi pusat-pusat dari sebuah kompleksitas fungsi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya yang mengakumulasi makna kesejarahan (*historical significance*). Kawasan tersebut memiliki kekayaan tipologi dan morfologi *heritage* yang berupa *historical site*, *historical distric* dan *historical cultural* (Shirvani, 1985). Sedangkan, dalam Perda Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 tentang Pelestarian Bangunan

---

<sup>1</sup> Pothof, Rolf. 2006. *Urban Heritage Tourism, A Case Study of Dubrovnik*. United Kingdom. URL : <http://www.du.se/pagefiles/5053/pothofrolf.pdf>



dan/atau Lingkungan Cagar Budaya disebutkan bahwa kawasan atau lingkungan cagar budaya adalah kawasan di sekitar atau di sekeliling bangunan cagar budaya yang diperlukan untuk pelestarian bangunan cagar budaya dan/atau kawasan tertentu yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Perlunya melestarikan suatu kawasan cagar budaya didasari oleh setidaknya tiga hal. Hal yang pertama adalah kawasan cagar budaya adalah milik bersama; kawasan cagar budaya merefleksikan keunikan, konteks dari suatu kawasan, kota, atau bahkan suatu negara, sehingga pelestarian cagar budaya berarti menjaga barang publik (*common good*) yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan membangun rasa memiliki dalam masyarakat (Rui, 2008).

Hal yang kedua adalah pelestarian kawasan cagar budaya dapat membantu pemerintah dalam pengembangan ekonomi. Berdasarkan hal yang terjadi di negara-negara maju, seperti Inggris dan Amerika, pelestarian cagar budaya tidak bisa bergantung pada dana pemerintah saja, kekuatan sosial dan pasar berperan penting dalam hal ini (Zhang, 2007). Pada gilirannya, kawasan cagar budaya yang telah dikelola dan dikonservasi dengan baik, akan dapat menghasilkan keuntungan yang besar bagi negara.

Dan, sebagai salah satu perwujudan dari pembangunan berkelanjutan. Pelestarian kawasan cagar budaya merupakan salah satu isu penting dalam pembangunan berkelanjutan. Dengan melakukan pelestarian suatu cagar budaya, dan menghidupkannya kembali dengan cara yang baru, merupakan salah satu bentuk realisasi pembangunan berkelanjutan yang efektif (Rui, 2008).<sup>2</sup>

*Heritage Tourism* adalah wisata yang diarahkan mengalami kejadian "*heritage*" di sebuah kota, daerah, atau bagian suatu negara tertentu. Wisata ini memungkinkan wisatawan untuk belajar tentang adat istiadat setempat, tradisi, sejarah dan budaya.<sup>3</sup> Sebuah kegiatan di mana orang menikmati penemuan tempat identitas unik yang berasal dari sejarahnya. Suatu bentuk pariwisata berdasarkan peningkatan dan perlindungan sumber daya budaya sebagai unsur elemen sumber daya pariwisata."<sup>4</sup>

### **1.1.2. Siropen JC. Van Drongelen sebagai Pabrik Sirup Pertama di Indonesia**

#### **Sejarah Siropen**

Sejak tahun 1923, JC. Van Drongelen yang berkebangsaan Belanda telah mendirikan pabrik Limoen dan sirup Siropen Telasih Cap Bulan yang dulunya bernama Siropen. Pabrik

---

<sup>2</sup> URL : <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-21195-Chapter1-346687.pdf>, diakses 19 Desember 2013

<sup>3</sup> Texas Historical Commission, [www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html](http://www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html)

<sup>4</sup> Utah State Historical Society, <http://history.utah.gov/httoolkit/g1.html>



Siropen Telasih merupakan pabrik sirup pertama di Indonesia yang telah beberapa kali sempat berpindah tangan dan mengakibatkan pamor sirup Siropen telasih meredup.<sup>5</sup> Pada tahun 1942 diambil alih oleh Jepang. Setelah penjajahan oleh Jepang selesai, pabrik dikuasai kembali oleh Belanda sampai ada Program Nasionalisasi tahun 1958, yaitu semua perusahaan Belanda diambil alih oleh Indonesia. Tahun 1962, diserahkan ke Perusahaan Industri Daerah Makanan dan Minuman yang dilebur menjadi P.D. Aneka pangan tahun 1985. Akhirnya pada tahun 2002, sirup ini masuk PT. Pabrik Es Wira Jatim yang bertempat di Jalan Mliwis No. 5 Surabaya dan mulai membangun kejayaannya lagi yang telah hilang. Saat ini kata “Siropen” dijadikan sebagai *brand* mutlak untuk sirup ini.

### **Sistem Produksi dan Produk-produk Siropen**

Bukan sekedar ekstrak sintetis, sirup ini terbuat dari gula murni 100% dan ekstrak buah yang langsung diimpor dari Belanda. Kemurnian gulanya membuat siropen dapat bertahan hingga 3-4 tahun tanpa bahan pengawet, karena pada dasarnya gula sendiri memiliki kandungan sebagai pengawet makanan.<sup>6</sup>

Siropen dalam proses pembuatannya tidak menggunakan teknologi mesin melainkan menggunakan metode konvensional untuk mempertahankan rasa dan aroma sirup. Alat utama yang digunakan untuk pembuatan sirup ini adalah guci serta panci besar yang merupakan peninggalan jaman Belanda, sedangkan kayu bakar telah berganti dengan gas karena tuntutan jaman. Guci mempunyai peranan penting dalam pembuatan sirup. Pertama, gula dan air dimasak lalu dicampur bahan-bahan seperti ekstrak buah serta pewarna. Sirup yang sudah dimasak dimasukkan ke dalam guci-guci untuk didinginkan.

Proses pendinginan yang alami memberikan tekstur dan rasa yang berbeda dengan sirup produksi mesin. Setelah didinginkan, sirup dikemas dalam botol, diberi label dan siap dijual.<sup>7</sup> Dalam satu bulan, Siropen dapat memproduksi sekitar 10.000 botol sirup berbagai rasa.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> JC. Van Drongelen, Buah Tangan Khas Surabaya Sejak 1923; URL : <http://wisata.kompasiana.com/jalan-jalan/2012/06/01/jc-van-drongelen-buah-tangan-khas-surabaya-sejak-1923-461393.html> diakses 6 Oktober 2013

<sup>6</sup> Widodo, Adelavina. 2012. *Perancangan Komunikasi Visual Re-branding Sirup Siropen Telasih Heritage 1923 JC. Van Drongelen Khas Surabaya*. Surabaya.

<sup>7</sup> Jagoannya Arek Suroboyo. URL : <http://www.haphap.com/en/article/v/jagoannya-arek-suroboyo> diakses 30 Oktober 2013.

<sup>8</sup> Wawancara dengan L.M. Alfian Z., *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen pada 27 September 2013.





**Gambar 1.1** Guci-guci, panci-panci besar serta peralatan lain yang digunakan untuk membuat sirup Siropen Telasih.

(Sumber : Anggri Indraprasti S.Sn, M.Ds)

Terdapat 3 (tiga) varian produk sirup siropen. Varian tersebut adalah:

- Siropen Telasih

Mempunyai 2 (dua) kemasan botol dengan bentuk dan isi yang berbeda. Siropen Telasih Classic berisi 630 ml dengan harga sekitar Rp 18.000,- sedangkan Siropen Telasih Reguler berisi 650 ml dengan harga Rp 18.500,-. Tidak ada perbedaan mendasar diantara keduanya. Hanya perbedaan kemasan saja untuk memenuhi beberapa konsumen yang menginginkan botol kemasan 650 ml. Kedepannya, botol kemasan 650 ml secara bertahap tidak diproduksi lagi, sehingga dapat fokus pada Siropen Telasih Classic.<sup>9</sup> Adapun varian rasa yang tersedia antara lain mawar, frambozen, vanili, arbei, jeruk keprok, *lychee*, *cocopandan* dan melon.

- Siropen Premium

Siropen Premium diperuntukkan untuk kalangan pecinta produk heritage dan mempunyai rasa unik yang tidak dimiliki kemasan Siropen Telasih Classic, seperti anggur, manggis, *blueberry* dan delima. Harga Siropen Premium berkisar sekitar Rp 42.000,-.

- Siropen Gourmet JC. Van Drongelen

---

<sup>9</sup> Wawancara melalui email dengan pihak Siropen (siropensurabaya@gmail.com), 30 Oktober 2013.



Merupakan aplikasi untuk sirup *coffee*, *soda*, *cocktail* dan *mocktail* dengan beragam rasa. Untuk sirup *coffee* dan *soda* tersedia dalam rasa *hazelnut*, *mocha*, *caramel*, *tiramisu*, *rum*, *cinnamon*, *chocolate*, *vanilla*, *almond* dan *iris cream*. Sedangkan untuk *cocktail* dan *mocktail* tersedia dalam rasa *blue curacao*, *blueberry lemon*, *passion fruit*, *peach*, *kiwi*, *green apple*, *grape*, *lychee*, *strawberry*, *raspberry*, *cherry*, *blackcurrant*, *lemon* dan *lime*. Target market produk Siropen Gourmet JC. Van Drongelen adalah *café*, *restoran*, serta *bar & lounge* dengan harga eceran per botol 700ml Rp. 60.000,-.



**Gambar 1.2** Proses pemberian label pada botol sirup Siropen Premium  
(Sumber : Facebook)

### **Konsumen Siropen**

Sejarahnya, Siropen tidak dapat dikonsumsi oleh semua kalangan masyarakat. Siropen hanya dapat dikonsumsi oleh masyarakat tionghoa menengah ke atas, tamu kehormatan Belanda maupun saudagar yang saat itu menjadi mitra bisnis Belanda selama penjajahan. Kalangan pribumi tidak dapat mencicipi Siropen saat itu. Sekitar 70 % pangsa pasar terbesar dari produk lokal berkualitas Siropen ini masih berada di wilayah Surabaya, sisanya Jawa Timur. Sementara untuk di luar wilayah Jawa Timur baru sebatas melayani pesanan saja. Artinya, produk BUMD Jawa Timur tersebut masih perlu meningkatkan penetrasi pasar.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Lensa Indonesia : Siropen Telasih Pertahankan Metode Konvensional. URL : <http://www.lensaIndonesia.com/2012/12/22/194725.html>, diakses 6 Oktober 2013.





**Gambar 1.3** Salah dua botol sirup Siropen Premium siap jual

(Sumber : Facebook)

Fokus Siropen saat ini adalah bagaimana produk dapat dikenal oleh masyarakat, khususnya masyarakat Surabaya dimana mereka belum seluruhnya menyadari betapa menariknya sebuah sejarah / *heritage* dari sirup Siropen peninggalan Belanda yang mampu bertahan sampai saat ini.<sup>11</sup>

#### **Program-program Siropen**

Program-program yang dimiliki Siropen jangka pendek adalah pendekatan komunikasi kepada masyarakat dengan membentuk *positioning* “*Heritage*”. Siropen mencoba melakukan kerja sama dengan *House of Sampoerna Heritage Track* (SHT). Pabrik Siropen menjadi salah satu *track* yang diadakan 1 tahun sekali dengan 1-2 kali kunjungan. Para wisatawan diajak untuk menyaksikan bagaimana proses pembuatan sirup ini secara langsung.<sup>12</sup> Selain itu Siropen juga bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Surabaya sebagai kawasan pariwisata / tempat bersejarah yang dapat dikunjungi serta masuk ke dalam program *Sparkling Surabaya* milik pemerintah. Tahun 2011, Siropen telah merenovasi interior area lobby untuk memfasilitasi wisatawan yang

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan L.M. Alfian Z., *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen pada 27 September 2013.

<sup>12</sup> Widodo, Adelavina. 2012. *Perancangan Komunikasi Visual Re-branding Sirup Siropen Telasih Heritage 1923 JC. Van Drongelen Khas Surabaya*. Surabaya.



datang, dan *mini bar* untuk membuat racikan sirup dan memajang aneka produk sirupnya. Hal tersebut dilakukan agar wisatawan dapat mencoba dan membeli produk sirup Siropen khas Surabaya secara langsung. Wisatawan yang datang merupakan wisatawan internasional dan lokal seperti komunitas sosial, pelaku pendidikan, kelompok, pribadi, serta media yang datang meliput.

Siropen juga sudah mulai merambah ke pasar dengan jumlah permintaan produk yang banyak seperti hotel-hotel dan *catering*. Sebagai contoh, Siropen bekerja sama dengan Surabaya Plaza Hotel dalam memasok produknya. Siropen meluncurkan Produk kemasan Siropen Premium pada 30 Mei 2011 di Café Taman Surabaya Plaza Hotel. Siropen tersebut menjadi satu diantara bagian dari sajian beberapa minuman *cocktail* dan *mocktail*.<sup>13</sup>

Program perusahaan untuk jangka panjang dalam memperkenalkan produk sirup Siropen adalah dengan bekerja sama dengan investor untuk membuat *Bar & Lounge* dengan *brand* Siropen JC. Van Drongelen.<sup>14</sup> Program ini yang selanjutnya diangkat sebagai potensi Siropen untuk fokus dalam penjualan produk dengan tujuan untuk memperkenalkan langsung kepada masyarakat akan adanya produk sirup khas Surabaya yang memiliki nilai sejarah tinggi dalam wujud *Bar & Lounge*. Jenis *Bar & Lounge* yang dipilih adalah *Cocktail Bar & Lounge* yaitu menyediakan beragam menu minuman *cocktail*, *mocktail* dan sebagainya. Menu makanan disesuaikan dengan yang ada pada studi eksisting acuan.

Pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen masih berfungsi sebagai tempat produksi sirup Siropen hingga kini dengan luas bangunan lebih dari 500 meter persegi. Pabrik yang berdiri sejak tahun 1923 ini termasuk ke dalam bangunan dan kawasan cagar budaya yang terletak di Jl. Mliwis No. 5 Surabaya. Jalan Mliwis dengan nama asli *Dwars-Boomstraat*<sup>15</sup> merupakan sebuah gang yang dapat diakses dari Jalan Veteran. Fasilitas parkir yang tersedia hanya beberapa motor saja, sedangkan mobil dan bus tidak dapat parkir di depan pabrik. Hal ini yang menjadi kendala untuk membuat *Cocktail Bar & Lounge* di dalam pabrik Siropen JC. Van Drongelen. Untuk itu, diperlukan adanya penempatan baru terhadap *Cocktail Bar & Lounge* dengan lokasi yang strategis, dapat diakses dengan mudah, mempunyai fasilitas parkir memadai, dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta sesuai dengan citra/*image heritage* Siropen JC. Van Drongelen.

## 1.2. Tema dan Judul

Karakter interior pada *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dapat dicapai melalui beberapa pendekatan kepada bentuk, fungsi dan estetika yang diangkat dari sejarah

---

<sup>13</sup> Centroone : Sirup Khas Surabaya lahir Kembali. URL : <http://www.centroone.com/news/2011/05/04a/sirup-khas-surabaya-lahir-kembali>

<sup>14</sup> Wawancara dengan L.M. Alfian Z., *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen pada 27 September 2013.

<sup>15</sup> Broeshart, A.C. 1994. *Soerabaja, Beeld Van Een Stad*. Nederland.



Siropen. Menampilkan bentuk dan estetika ruang lebih berperan dalam memberi kesan dan daya tarik, namun tetap memperhatikan fungsi ruang dan struktur yang ada.

### 1.2.1. Tema

Desain interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dengan sejarah Siropen sebagai sirup khas Surabaya dengan tema *heritage tourism*.

Menghadirkan suasana interior *heritage* sesuai dengan citra Siropen JC. Van Drongelen sebagai pabrik sirup pertama di Indonesia sejak tahun 1923.

#### 1.2.1.1. Latar Belakang Tema

Pengambilan tema *heritage tourism* pada *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen bertujuan menampilkan bentuk dan suasana interior yang dapat mengkomunikasikan sejarah Siropen sejak tahun 1923 dalam aspek fungsi dan citra/*image* Siropen, namun tetap mengandung unsur kekinian dan memenuhi kebutuhan pengguna khususnya wisatawan lokal dan asing. Sehingga tujuan perusahaan untuk fokus dalam memperkenalkan dan menjual produk sirup Siropen khas Surabaya kepada masyarakat dapat tercapai.

#### 1.2.1.2. Definisi Tema

*Heritage* yaitu sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter bangsa tersebut.<sup>16</sup>

Definisi-definisi mengenai *heritage* :

- UNESCO memberikan definisi *heritage* sebagai warisan (budaya) masa lalu, yang seharusnya dilestarikan dari generasi ke generasi karena memiliki nilai-nilai luhur.
- *Heritage* sebagai segala segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, termasuk budaya material maupun alam.<sup>17</sup>
- *Heritage* sebagai warisan budaya dapat berupa kebendaan (*tangible*) seperti monumen, arsitektur bangunan, tempat peribadatan, peralatan, kerajinan tangan dan warisan budaya yang tidak berwujud kebendaan (*intangible*) berupa berbagai atribut kelompok atau masyarakat, seperti cara hidup, folklore, norma dan tata nilai.<sup>18</sup>
- Nuryanti menggambarkan *heritage* sebagai „bagian dari tradisi budaya masyarakat“ dan „pembawa nilai sejarah masa lalu“ (Nuryanti, 1996:29). Porter dan Salazar menggambarkan *heritage* sebagai „a sense of the self in the past“ (2005:362). Kata „self“ mengacu kepada banyak hal, seperti individu, komunitas, berbagai macam faktor

---

<sup>16</sup> Kamus *Oxford*

<sup>17</sup> Howard, Peter. *Heritage Management Interpretation Identity*.

<sup>18</sup> Arther. 1996. *Heritage Management*.



dan persepsi nasional dan global yang mana secara silsilah, biologis atau komunitas dapat termotivasi, membuat hubungan antara pengalaman heritage saat ini dan masa lalu.

Bagian 7 dari *Executive Order* 13287 mendefinisikan pariwisata heritage sebagai bisnis dan praktek yang menarik dan menampung pengunjung ke tempat atau daerah didasarkan terutama pada aspek-aspek atau sejarah setempat yang unik, lanskap dan budaya.

Berikut ini adalah contoh bagaimana organisasi nasional pelestarian dan *State Historic Preservation Offices* mendefinisikan *heritage tourism*.

"*Heritage Tourism* fokus pada kisah orang-orang setempat yang diceritakan melalui interpretasi lansekap budaya dan pelestarian atau pemulihan struktur bersejarah." <sup>19</sup>

"*Heritage Tourism* adalah wisata yang diarahkan mengalami kejadian "*heritage*" di sebuah kota, daerah, atau bagian suatu negara tertentu. Wisata ini memungkinkan wisatawan untuk belajar tentang adat istiadat setempat, tradisi, sejarah dan budaya." <sup>20</sup>

"Sebuah kegiatan di mana orang menikmati penemuan tempat identitas unik yang berasal dari sejarahnya. Suatu bentuk pariwisata berdasarkan peningkatan dan perlindungan sumber daya budaya sebagai unsur elemen sumber daya pariwisata." <sup>21</sup>

### 1.2.1.3. Karakteristik Tema

Berikut ini merupakan klasifikasi umum daya tarik pengunjung terhadap peninggalan sejarah secara umum sebagai data karakteristik tema :

#### **Klasifikasi Umum Daya Tarik Pengunjung terhadap Peninggalan Sejarah**

	<i>„Built Heritage“</i>	<i>„Natural Heritage“</i>	<i>„Living Heritage“</i>
<i>Nation / Region</i>	<i>Cities</i>	<i>Landscape / Sea</i>	<i>People</i>
<i>Area</i>	<i>Historic towns</i> <i>Seaside resorts</i> <i>Conservation areas</i>	<i>National parks</i> <i>Heritage coastline</i> <i>AONBs</i>	<i>Traditional food/drink</i> <i>Festivals</i> <i>Markets</i>
<i>Site</i>	<i>Museum</i> <i>Art galleries</i> <i>Historic buildings</i> <i>Historic sites and monuments</i> <i>Heritage centres</i> <i>Heritage theme parks</i> <i>Transport</i>	<i>Town and country parks</i> <i>Botanic garden</i> <i>Historic garden</i> <i>Nature reserves</i> <i>Countryside centres</i> <i>Country parks</i> <i>Forest</i>	<i>Public houses / cafes</i> <i>Craft centres</i> <i>Farms</i>

<sup>19</sup> National Association of Tribal Historic Preservation Officers, [www.nathpo.org/Toolkit/NATHPO.pdf](http://www.nathpo.org/Toolkit/NATHPO.pdf)

<sup>20</sup> Texas Historical Commission, [www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html](http://www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html)

<sup>21</sup> Utah State Historical Society, <http://history.utah.gov/httoolkit/g1.html>



**Tabel 1.1** Klasifikasi umum daya tarik pengunjung terhadap peninggalan sejarah, diadaptasi dari Miller (1995).<sup>22</sup>

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, Pabrik Siropen JC. Van Drongelen digolongkan dalam „*historic building*” dan „*historic sites*” di wilayah pusat kota Surabaya yang didalamnya merupakan „*living heritage*” yaitu masih merupakan pabrik sirup aktif hingga saat ini. Penggolongan „*historic building*” ini selanjutnya dimasukkan ke dalam penerapan tema objek *Cocktail Bar & Lounge* yang mendukung keberadaan sirup Siropen khas Surabaya sejak tahun 1923.

#### **1.2.1.4. Penerapan Tema**

Penerapan tema *heritage tourism* pada perancangan *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen adalah menerapkan elemen-elemen bangunan kuno dari pabrik Siropen dan karakteristik Siropen itu sendiri sebagai pabrik sirup pertama di Indonesia khas Surabaya sejak 1923 ke dalam ruang interior yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu wisatawan lokal dan asing sebagai pelaku konsumen.

#### **1.2.2. Judul**

Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dengan Tema *Heritage Tourism*.

#### **1.2.3. Definisi Judul**

##### **Definisi Desain Interior**

Beberapa sumber menyatakan pengertian interior adalah sebagai berikut :

- a. Sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu, tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Pothof, Rolf. 2006. *Urban Heritage Tourism, A Case Study of Dubrovnik*. United Kingdom. URL : <http://www.du.se/pagefiles/5053/pothofrolf.pdf>

<sup>23</sup> Ching, 1996.



- b. Bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik.<sup>24</sup>

### **Definisi Cocktail Bar & Lounge**

*Cocktail* adalah minuman campuran yang mengandung alkohol. *Cocktail* berisi dua atau lebih campuran dan paling tidak salah satunya adalah *spirit* (dikenal juga dengan *liquor*). Pada dasarnya, segelas *cocktail* mengandung air mineral, spirit, gula dan minuman yang pahit (minuman beralkohol yang mempunyai rasa pahit atau pahit-manis yang menggunakan esens herbal). Semakin lama, sekarang ini terus berkembang minuman *cocktail* yang berisi lebih dari satu spirit dan *mixture* (bahan minuman yang tidak beralkohol) seperti soda, jus buah, sirup, dan sebagainya.<sup>25</sup> *Cocktail* juga mempunyai turunan minuman yang tidak mengandung alkohol (*liquor*), yang dikenal dengan *mocktail*.

*Cocktail bar* merupakan *bar* dimana para tamu dapat rileks sambil menikmati *cocktail*, *mocktail* dan *snack* serta mendengarkan lagu dengan diiringi musik hidup dan pelayanannya bersifat resmi atau formil.<sup>26</sup> *Mocktail bar* merupakan *bar* yang hanya menyajikan sajian minuman *mocktail*, atau minuman lain yang tidak mengandung alkohol.

*Bar Lounge* merupakan area duduk yang terletak di depan bar, dimana konsumen dapat bersantai sambil menikmati *cocktail*, *mocktail* maupun makanan.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Cocktail Bar & Lounge* adalah bar yang menyediakan minuman utama *cocktail*, *mocktail* beserta makanan ringan dengan *lounge* sebagai area duduk bersantainya.

Sedangkan *Mocktail Bar & Lounge* adalah bar yang menyediakan minuman utama *mocktail* atau minuman lain yang tidak mengandung alkohol beserta makanan ringan dengan *lounge* sebagai area duduk bersantainya.

### **Definisi Siropen JC. Van Drongelen**

Siropen JC. Van Drongelen merupakan pabrik sirup yang berdiri tahun 1923. Sirup ini menggunakan metode konvensional dengan bahan sirup dari gula 100%. Siropen masih terus menjalankan programnya untuk memperkenalkan produk-produk tersebut kepada masyarakat dengan menyandang nama sebagai produk *heritage* khas Surabaya.

---

<sup>24</sup> URL : [http://www.fsrđ.itb.ac.id/?page\\_id=14](http://www.fsrđ.itb.ac.id/?page_id=14)

<sup>25</sup> <http://www.drinkdings.com>

<sup>26</sup> Hutagalung, Lusiana. 2009. *Peranan Bartender Dalam Meningkatkan Pelayanan di Samudera Bar & Lounge Hotel Santika Premiere Yogyakarta*. Medan.

<sup>27</sup> [http://www.italiano-online.it/hotel/cocktail\\_bar.doc](http://www.italiano-online.it/hotel/cocktail_bar.doc)



### **Definisi Heritage Tourism**

*Heritage* sebagai warisan budaya dapat berupa kebendaan (*tangible*) seperti monumen, arsitektur bangunan, tempat peribadatan, peralatan, kerajinan tangan dan warisan budaya yang tidak berwujud kebendaan (*intangible*) berupa berbagai atribut kelompok atau masyarakat, seperti cara hidup, folklore, norma dan tata nilai.<sup>28</sup>

"*Heritage Tourism* fokus pada kisah orang-orang setempat yang diceritakan melalui interpretasi lansekap budaya dan pelestarian atau pemulihan struktur bersejarah."<sup>29</sup>

"*Heritage Tourism* adalah wisata yang diarahkan mengalami kejadian "*heritage*" di sebuah kota, daerah, atau bagian suatu negara tertentu. Wisata ini memungkinkan wisatawan untuk belajar tentang adat istiadat setempat, tradisi, sejarah dan budaya."<sup>30</sup>

"Sebuah kegiatan di mana orang menikmati penemuan tempat identitas unik yang berasal dari sejarahnya. Suatu bentuk pariwisata berdasarkan peningkatan dan perlindungan sumber daya budaya sebagai unsur elemen sumber daya pariwisata."<sup>31</sup>

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1. Tujuan**

- Menciptakan sarana Siropen *Cocktail Bar & Lounge* beserta fasilitas yang ada di dalamnya, untuk menampung segala sesuatu yang berkaitan dengan keeksistensian produk sirup Siropen itu sendiri.
- Menciptakan aktifitas baru yang menarik agar sarana *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dapat berbeda dengan bar lain.
- Menjadikan Siropen *Cocktail Bar & Lounge* suatu objek pariwisata baru di Surabaya.

### **1.3.2. Manfaat**

#### **Bagi Siropen JC. Van Drongelen**

- Produk-produk Siropen semakin dikenal masyarakat Surabaya.
- Meningkatnya hasil penjualan produk Siropen khususnya di Surabaya.
- Hadirnya fasilitas penunjang produk sirup Siropen JC. Van Drongelen sehingga dapat menjadi objek pariwisata baru.

---

<sup>28</sup> Arther. 1996. *Heritage Management*.

<sup>29</sup> National Association of Tribal Historic Preservation Officers, [www.nathpo.org/Toolkit/NATHPO.pdf](http://www.nathpo.org/Toolkit/NATHPO.pdf)

<sup>30</sup> Texas Historical Commision, [www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html](http://www.thc.state.tx.us/faqs/faqht.html)

<sup>31</sup> Utah State Historical Society, [http:// history.utah.gov/httoolkit/g1.html](http://history.utah.gov/httoolkit/g1.html)



#### **Bagi Masyarakat dan Wisatawan Lokal maupun Asing**

- Adanya *Cocktail Bar & Lounge* sebagai tempat yang dikunjungi untuk bersantai, berkumpul maupun menjadi objek pariwisata.
- Tercerminnya kesan *Cocktail Bar & Lounge* yang mengandung nilai sejarah.

#### **Bagi Pemerintah Kota Surabaya**

- Surabaya akan mempunyai daftar kunjungan pariwisata baru pada sektor kuliner, dalam hal ini sirup Siropen JC. Van Drongelen.
- Dapat meningkatkan angka wisatawan lokal maupun asing.

### **1.4. Masalah**

#### **1.4.1. Permasalahan**

*Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen merupakan suatu program Siropen jangka panjang dalam melihat potensi yang ada untuk meningkatkan hasil penjualan perusahaan serta untuk lebih memperkenalkan produk sirup Siropen kepada masyarakat Surabaya. Wisatawan lokal dan asing merupakan konsumen yang berpotensi untuk membantu mempromosikan keberadaan sirup Siropen. Sementara eksisting Pabrik Siropen JC. Van Drongelen yang berada di Jl. Mliwis adalah sebuah eksisting yang kurang memenuhi syarat sebagai *Cocktail Bar & Lounge* dari segi kestrategisan lokasi serta akses dan fasilitas parkir. Untuk itu dibutuhkan eksisting lokasi, lingkungan serta bangunan baru yang dapat menampung *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen.

Kehadiran *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen juga tidak dapat lepas dari elemen utamanya, yaitu pabrik sirup dengan cara-cara pembuatan sirup yang tradisional.

Dari keadaan tersebut, muncul permasalahan untuk menciptakan interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang mampu menghadirkan fasilitas-fasilitas yang dapat menampung segala aktifitas yang menunjang keeksistensian sirup Siropen JC Van Drongelen dengan suasana dan citra/*image heritage*, dan memenuhi kebutuhan penggunaanya tanpa merubah struktur bangunan.

#### **1.4.2. Batasan Masalah**

Permasalahan diatas mempunyai beberapa batasan desain dan konsep antara lain:

- Lokasi yang digunakan merupakan lokasi dan bangunan baru dengan luasan bangunan lebih dari sama dengan 800m<sup>2</sup>.



- Desain interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen termasuk analisa lingkungan, namun tidak termasuk analisa secara arsitektural dan struktural.
- Mendesain *Cocktail Bar & Lounge* 2 (dua) area terpilih, yaitu *mocktail bar* dan *cocktail lounge*.
- Menghadirkan suasana *heritage* yang mencerminkan Siropen JC. Van Drongelen dan bangunannya yang berfungsi sebagai objek *tourism*.
- Memperhatikan kebutuhan pengguna, tata furnitur, sirkulasi, pencahayaan serta penghawaan pada *Cocktail Bar & Lounge* yang dapat mempengaruhi aktivitas pengguna, dan estetika interior.
- Jenis menu makanan dan minuman yang disajikan berdasarkan pada literatur dan studi acuan yang didapat.

#### **1.4.3. Rumusan Masalah**

Perencanaan *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen merupakan sebuah fasilitas yang memberikan suasana baru pada lingkup *Bar & Lounge*. Fasilitas tersebut bertujuan untuk dapat memperkenalkan produk mulai dari sejarah, cara pembuatan, alat pembuatan, area penjualan serta area *Cocktail Bar & Lounge* sebagai tempat mengolah sirup Siropen JC. Van Drongelen untuk dapat dikonsumsi. Pemindahan lokasi ke daerah yang lebih mudah dijangkau wisatawan lokal maupun asing berpengaruh pula pada keeksistensian produk sirup Siropen, dan eksisting bangunan yang mempunyai nilai sejarah juga (*heritage*) merupakan nilai tambah dalam merancang. Sehingga, bagaimana menciptakan interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang mampu menghadirkan fasilitas-fasilitas untuk menunjang produk sirup Siropen sesuai dengan aktivitas, kebutuhan pengguna, dan *positioning heritage* Siropen itu sendiri, berada pada lokasi yang strategis serta mempunyai nilai tambah pada aspek eksisting bangunan *heritage*.

#### **1.5. Sistematika Penyusunan Laporan**

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi Tugas Akhir Desain Interior ini, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut:

##### **Bab I : Pendahuluan**

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah yang menceritakan tentang Siropen JC. Van Drongelen sebagai pabrik sirup pertama di Indonesia dan menghasilkan produk-produk sirup berkualitas, bersejarah, khas Surabaya serta berpotensi untuk dijadikan *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen untuk wisatawan lokal maupun asing.

##### **Bab II : Tinjauan Pustaka**



Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dipakai sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data yang diperoleh dan dipakai untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

### **Bab III : Metodologi Riset**

Bab ini berisikan metode pengumpulan data-data objek *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen, baik hasil pengamatan pribadi, observasi, literatur maupun hasil wawancara serta kuesioner.

### **Bab IV : Analisa Data**

Setelah data-data yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisa. Data-data pada bab ini selanjutnya akan dibuat sebagai data pendukung penyusunan konsep desain pada bab selanjutnya.

### **Bab V : Konsep Desain**

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisa data pada bab sebelumnya, pada bab ini berisi konsep desain yang bertujuan menyelesaikan masalah desain yang telah dirumuskan di awal.

### **Bab VI : Desain Akhir**

Merupakan aplikasi dari konsep desain interior.

### **Bab VII : Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan dari hasil analisa mengenai desain interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen.

### **Lampiran**

Lampiran adalah bagian dari buku laporan penelitian yang berisi lembar-lembar catatan survey, isian kuesioner, transkrip wawancara, dan sebagainya secara lengkap (berupa dokumen hasil pencarian data variabel penelitian).



## BAB II

### STUDI PUSTAKA

#### 2.1 Studi Pustaka *Bar*

##### 2.1.1 Sejarah & Definisi

*Bar* yang kita kenal dewasa ini pada awalnya berasal dari Amerika Utara kira-kira 300 tahun yang lalu. Ketika itu pada setiap *bar* umumnya dilengkapi dengan “*counter*” yang terbuat dari kayu yang kuat. Counter tersebut berfungsi sebagai “*Barrier*” yang artinya penghalang/pembatas. Dari sinilah muncul istilah “*Bar*” yang diambil dari kata “*Barrier*”.

*Barrier* tersebut ketika itu mempunyai fungsi utama sebagai pemisah antara *bar customers* dengan *barman* atau *bartender*, saat itu belum berfungsi sebagai tempat meletakkan minuman pesanan tamu. Konsumen tersebut menikmati minuman pesannya sambil memegang gelas minumannya.

Saat ini *Barrier* tersebut dikenal dengan istilah “*bar counter*”. *Bar counter* telah dirancang sedemikian rupa sehingga bersifat multi guna dari sebelumnya, yaitu:

- Sebagai tempat menikmati minuman

Bagian atas dari *bar counter* telah dibuat lebih lapang sehingga dapat berfungsi sebagai tempat menikmati minuman yang nyaman dan menyenangkan. Karena sambil menikmati minuman, konsumen dapat menyaksikan hal-hal menarik yang ditampilkan oleh *bartender*, penataan ruang kerja *bartender* dan *bar display*.

- Sebagai dekorasi *bar*

Desain yang menarik dan kombinasi bahan *bar counter* yang berkualitas tinggi yang dipadukan dengan bentuk ruangan *bar* yang bersangkutan mampu menambah semarak dan serasnya penampilan sebuah *bar*. Hal ini diharapkan dapat menciptakan atmosfer ruangan *bar* yang nyaman dan menyenangkan sehingga konsumen mendapat kepuasan tersendiri.

- Sebagai *special store*

Bagian belakang *bar counter* dapat dirancang sedemikian rupa yakni dilengkapi dengan rak-rak atau laci-laci sehingga dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai jenis “*bar supplies*”. Hal ini disamping untuk penghematan ruangan penyimpanan juga dapat memperlancar/membantu tugas *barman*. Tersedianya *bar supplies* yang memadai dan pada tempat yang mudah dijangkau akan memperlancar tugas-tugasnya dan kepuasan konsumen dapat lebih terjamin.



- Sebagai tempat berlindung  
Dalam situasi tertentu, misalnya ada konsumen yang dalam keadaan mabuk dan sulit dikendalikan serta ada kecenderungan membahayakan *barman*, maka *barman* dapat berlindung di balik *bar counter* sambil menghubungi pihak *security* melalui telepon.  
Di Indonesia pengertian tentang *bar* terdapat pada Peraturan Pemerintah (PP) no. 24 tahun 1979 pasal 1 sub j, yang bunyinya adalah sebagai berikut: *Bar* adalah setiap usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menjual berbagai jenis minuman terutama "*alcoholic beverages*" termasuk pula "*mixed drink*" di tempat usahanya untuk para tamunya.

### 2.1.2 Jenis Bar berdasarkan Fungsi dan Bentuk

#### Jenis Bar

Bar dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu :

- Bar yang berdiri sendiri  
Didalamnya termasuk pengusaha yang bergabung dengan *Night Club*, Diskotik, *Café* dan sebagainya yang berada diluar hotel.
- Bar yang merupakan fasilitas hotel  
Bar ini berada didalam hotel dan segala gerak, kegiatan, atau tindakan Bar tersebut dibawah naungan hotel, tetapi mempunyai fungsi yang sama.

#### Bar Berdasarkan Fungsi

Macam-macam bar menurut fungsinya adalah sebagai berikut :

#### Public Bar

Bar yang terdapat dalam sebuah hotel maupun diluar hotel yang lokasinya terlihat oleh para tamu. Karena letak dan posisi bar atau *counter* langsung berada pada *service area*, dimana *bartender* atau bar staff langsung berhadapan dengan tamu agar dapat dilihat/disaksikan para tamu. Adapun jenis-jenis *public bar* antara lain:

- *American Bar*  
Bar yang menjual minuman serba lengkap dengan performance yang mewah dan eksklusif. Organisasi bar cukup lengkap dengan tenaga kerja yang terampil. *American Bar* mempunyai cocktail lounge yang cukup luas dan megah sehingga kebanyakan pengunjungnya berasal dari kalangan high society.
- *Apperitif Bar*



Bar yang menyajikan minuman dalam jenis yang sangat terbatas. Pada umumnya bar seperti ini menyediakan minuman aperitif yaitu minuman yang dapat membangkitkan selera makan sehingga kebanyakan dikunjungi orang ketika waktu menjelang makan.

- *Cocktail Bar*

Tempat dimana para tamu dapat bersantai sambil mendengarkan lagu dengan diiringi musik hidup dan pelayanannya bersifat resmi atau formal.

- *Snack Bar*

Merupakan jenis bar yang khusus menjual makanan ringan disamping menjual minuman beralkohol maupun tidak beralkohol tetapi dengan jumlah yang terbatas.

- *Shunken Bar*

Bar jenis ini dibuat di lingkungan terbuka seperti kolam renang, danau dan tepi pantai. Minuman yang disediakan adalah soft drink, beer, dan minuman beralkohol dalam jumlah terbatas ditambah dengan berbagai macam snack. Untuk pelayanannya *bartender* dibantu oleh satu atau dua orang *waiter / waitress*. Gelas yang digunakannya biasanya gelas plastik.

- *Bar & Night Club* (Diskotik)

Dibuka pada malam hari dan tutup hingga larut malam sebagai tempat dimana para tamu menghibur diri sendiri sambil minum dan berdansa dengan diiringi pertunjukan musik.

- *Espresso Bar*

Bar ini berasal dari Italia, komoditas utama adalah Coffe Espresso khas Italia dan juga menyediakan minuman beralkohol dalam jumlah yang terbatas.

- *Café Bar*

Bar ini sebenarnya berasal dari Perancis dengan istilah “*Bar de Café*” dan tidak terlalu besar yang khusus menjual Brewed Coffee serta beberapa jenis minuman sebagai selingan atau tambahan.

- *Piano Bar*

Ruangan tempat tamu bersantai sambil menikmati minuman dan mendengarkan permainan piano.

**Service Bar**

Bar yang letaknya berada dibelakang berdekatan dengan dapur/*kitchen*, serta *room service* suatu hotel, *bartendernya* tidak berhubungan langsung dengan tamu dan *Bar* jenis ini tidak dilengkapi dengan *Bar stools*.



### **Portable Bar**

Bar yang dapat dipindah-pindahkan atau dibongkar pasang sesuai dengan kebutuhan. Biasanya bar tersebut berupa *counter* yang diberi roda atau berupa gabungan dari beberapa meja yang digabung dan diatur sehingga membentuk suatu *counter*. *Portable Bar* ini biasanya digunakan untuk *party* seperti : *cocktail party*, *garden party* dan lain-lain. Dan juga biasanya hanya melayani minuman seperti *soft drink*, *juice*, *beer* atau jenis *high ball* saja.

### **Bar Berdasarkan Bentuk**

Terdapat bermacam-macam Bar menurut bentuknya :

- Memanjang berbentuk huruf I
- Berbentuk setengah lingkaran
- Gabungan setengah lingkaran
- Berbentuk lingkaran penuh
- Gabungan setengah lingkaran dan memanjang
- Berbentuk huruf L
- Berbentuk huruf U
- Berbentuk pulau (Island)

Berdasarkan jenisnya, *Cocktail Bar & Lounge* yang menjadi objek riset merupakan bar yang berdiri sendiri. Sedangkan fungsinya termasuk ke dalam *Public Bar*, yaitu *Cocktail Bar* dengan *Lounge Area* sebagai area duduk konsumen.

## **2.1.3 Area dan Layout Bar**

### **Area Bar**

- *Bar Display*

Terletak di belakang *mixologist* dimana diletakkan botol-botol minuman dari aperitif sampe after drink dinner, selain pajangan juga berguna untuk menarik minat para tamu untuk membelinya.

- *Bar Station*

Tempat bartending memproduksi minuman yang dirancang sedemikian rupa, dilengkapi dengan speed rack. Ice bean, freezer, sink unit, tempat gelas dan lain-lain yang terbuat dari stainless dan mudah dibersihkan.



- *Bar Counter*

Yaitu suatu penghalang bagian depan yang fungsinya sebagai pemisah antara tamu dengan pekerja *bar* dan biasanya dilengkapi dengan *bar stool* (kursi tinggi) didepannya untuk para tamu yang duduk. Tinggi *bar counter* yang ideal sekitar 110 cm.

- *Bar Lounge*

Ruangan yang terletak di depan bar, interiornya dibuat sangat menarik dan serasi mulai dari meja, kursi, lampu, ventilasi dan hiasan sekitarnya serta iringan alat musik yang indah sehingga membuat para tamu betah duduk berlama-lama menikmati minuman yang dihidangkan.

**Layout Bar**

- *Space*

Banyak *bar* yang mempunyai jarak terlalu kecil. Yang ideal adalah antara *bar counter* dengan *back cupboard / back wall* adalah 100-125 cm. Ini memudahkan jangkauan *bartender* untuk mengambil sesuatu untuk keperluan operasi seefisien mungkin.

- *Back Wall / Bar Display*

Yaitu bagian yang berada di belakang *counter* yang berfungsi sebagai tempat menaruh dan memajang minuman (*bottle display*) serta gelas-gelas dengan pengaturan yang menarik dan atraktif.

- *Glass Display / Hanger*

Letaknya biasanya diatas *counter*, yang mana fungsinya untuk memajang gelas. Biasanya hanya untuk gelas yang berkaki (*stem glass*), dimana gelas-gelas berkaki tersebut di gantung di *hanger*.

- *Cocktail Station / Speed Rack*

Yaitu tempat untuk menyimpan jenis minuman yang akan dijual. Pada umumnya adalah jenis *pouring brand*, serta dilengkapi dengan tempat untuk menaruh *juice*, *ice cube*, *garnish* dan *sink* untuk mencuci gelas, peralatan *bar* dan untuk mencuci tangan.

- *Sink / Plumbing*

Yaitu tempat untuk mencuci gelas serta peralatan *bar* yang kotor. Penempatannya biasanya disudut *bar* agar tidak terlihat oleh tamu yang duduk di *counter*.



- *Drawer / Kabinet.*

Yaitu tempat menyimpan stok minuman, barang-barang *groceries* dan keperluan lainnya setelah *bar* tutup.

- *Chiller / Refrigeration*

Yaitu tempat menyimpan minuman yang perlu didinginkan seperti : *Beer, Wine, Champagne, milk* serta buah-buahan.

- *Cashier Desk*

Yaitu ruangan dimana cashier membuat *check* atau *bill*, menerima pembayaran, dan mengerjakan tugas-tugas lainnya. *Cashier Desk* biasanya didalam *Bar Counter* ataupun berada di *Hall area*.

#### 2.1.4 Fasilitas Bar

Fasilitas untuk tamu yang biasanya berada di *Bar* :

- Toilet
- *Ashtray, paper napkin, snack*
- Area parkir dan Parkir *Vallet*
- *Car call*
- *Air conditioner*
- Musik dan hiburan lainnya.

#### 2.2 Kategori Minuman

Minuman dikategorikan menjadi 2 (dua), yaitu :

- Minuman Tidak Beralkohol
- Minuman Beralkohol

##### 2.2.1 Minuman Tidak Beralkohol

Adalah minuman yang tidak mengandung alkohol yang terdiri dari :

##### *Natural Mineral Water*

Adalah air yang mengandung mineral dan berasal dari dalam tanah atau sumber mata air, yang mana mengalami proses diolah, dibersihkan dan disterilkan sebelum diperdagangkan. Ada beberapa macam diantaranya ditambah CO<sub>2</sub> di dalamnya yang



mana gunanya untuk mengawetkan dan menyegarkan. Beberapa merk *mineral water* antara lain :

- Perrier dan Evian (Perancis)
- Aqua, Ades, Oasis, Vit, Sosro (Indonesia)

#### **Artificial Mineral Water**

Adalah minuman yang dibuat mirip meniru sifat-sifat *mineral water* dan biasanya diberi bahan aroma-aroma tertentu, serta diawetkan dengan CO<sub>2</sub>. Minuman jenis ini lebih dikenal dengan nama *soft drink*. Jenis *artificial mineral water* ini selain diminum biasa berfungsi sebagai minuman campur atau *mixing drink*.

Beberapa jenis *artificial mineral water* antara lain :

- *Soda water*
- *Cola (Pepsi, Coca Cola dan RC Cola)*
- *Ginger Ale*
- *Tonic / quinine water*
- *Bitter lemon*

#### **Aromatic / Stimulating Water**

Adalah minuman yang mempunyai aroma merangsang yang dapat mempengaruhi organ-organ tubuh kita. Beberapa jenis *aromatic / stimulating water* :

- *Coffee* mengandung kafein misalnya *black coffee* atau *regular coffee, espresso*, dan *ice coffee*.
- *Tea* mengandung misalnya *hot tea, hot lemon tea, chinese tea*, dan *ice lemon tea*.
- *Chocolate* misalnya *hot chocolate*, dan *ice chocolate*.
- *Milk*, misalnya *hot milk*, dan *ice milk*.

#### **Juices**

Adalah sari buah-buahan atau cairan yang diperoleh dengan memeras buah-buahan, *juice* yang biasanya disediakan di bar antara lain :

- *Orange juice*
- *Pineapple juice*
- *Lemon/Lime juice*
- *Grape fruit juice*

*Juice* biasanya terbagi dalam dua golongan yaitu : *fresh juice* dan *non fresh juice*.



### **Squash dan Cruzz**

Jenis minuman ini adalah campuran dari *soda water*, *juice* dan kadang-kadang ditambah dengan gula yang dibuat di pabrik dan dibotolkan disebut *Cruzz*, sedangkan yang dibuat di bar biasanya disebut *squash*. Biasanya *beberapa squash* yang ada di bar :

- *Orange squash*
- *Lemon squash*
- *Lime squash*

### **Healthy Drink / Supplement Drink**

Adalah minuman kesehatan yang dapat menambah daya tahan tubuh. Berapa merk yang biasanya di jual di bar :

- Kratingdeng
- Livovsan
- M 150

### **Syrup**

Adalah cairan kental / pekat berkadar gula yang sangat tinggi. Sirup yang biasa disediakan di bar antara lain :

- *Simple syrup*
- *Vanila syrup*
- *Grenadine syrup*
- *Melon syrup*
- *Strawberry syrup*

Dalam objek riset ini, sirup yang digunakan adalah sirup Siropen JC. Van Drongelen sebagai campuran dalam pembuatan *mixing drink*.

## **2.2.2 Minuman Beralkohol**

Adalah semua minuman yang mengandung alkohol yang dapat diminum dengan batas kadar alkohol 7 – 5,5% yang dinamakan dengan *ethyl alcohol*. Sedangkan yang tidak dapat diminum dinamakan *etanol alcohol*. Alkohol adalah cairan yang berwarna bening dan berbau *ether* yang diperoleh melalui proses fermentasi ada yang berbentuk cari dan ada pula yang dicairkan.



Minuman dapat diperoleh dengan dua proses diantaranya :

- Fermentasi

Peragian yaitu proses pemecahan gula dalam bentuk cair menjadi alkohol dan CO<sub>2</sub> dengan bantuan ragi.

- Distilasi

Penyulingan yaitu proses pemanasan dan pendinginan kembali dengan maksud untuk memperoleh kadar alkohol yang lebih tinggi.

### **Klasifikasi Kelompok Jenis Alkohol**

*Alcoholic beverage* pada dasarnya terbagi dalam tiga jenis klasifikasi, berdasarkan kelompok jenis alkohol yang terkandung di dalam minuman terbagi antara lain *Beer*, *Spirit* dan *Wine*.

#### **2.2.2.1 Beer**

Adalah minuman beralkohol yang diperoleh dari hasil fermentasi gandum, sereal dan *hops*. Bahan dasar beer adalah sebagai berikut :

- *Malt*/gandum yang telah dikeringkan.

- Sereal dengan bahan beras atau jagung.

*Hops*. yang diperlukan untuk *Beer* adalah bunganya yang berwarna hijau muda dari suatu tanaman yang merambat. Bunga ini panjangnya 21/22 cm dan terdiri dari daun-daun bunga yang mengelilingi suatu spindel. Pada spindel terdapat batu lupulane yang mana memberikan pada *beer* rasa pahit *hops* dan aroma *hops* yang karakteristik.

- *Yeast*/ragi adalah mikroorganisme tunggal yang dapat merubah larutan gula menjadi alkohol dan zat asam barang.

- *Water*/air. 89-90 % dari pada *beer* adalah air yang harus bersih dari mineral dan garam. Air yang baik berasal dari Pilsan, Bohamma.

Komposisi dalam *beer* adalah sebagai berikut :

- Air : 89 – 90 %

- Alkohol : 4 – 7 %

- Gula : 3 – 4 %

- Protein : 0,4 – 0,5 %



- Mineral : 2 %
- CO<sub>2</sub> : 0,4 – 0,5 %

Macam-macam *beer* yang terkenal adalah sebagai berikut :

- Indonesia : Anker, Bintang, Bintang Gold.
- Singapore : Tiger, Anchor
- Australia : Foster, Swan VB, Classic.
- Denmark : Carlsberg, Tuborg.
- Philipine : Sanniquel Bahham
- America : Budwenser, Miller, Bahanumes, Michelob
- Mexico : Corona, Carta Blaaca, Terat Karveza.
- Irlandia : Guinneess.
- Czechoslovakia : Pilsner, Uguell.
- Belanda : Heineken, Amstel.
- Francis : Kronenberg.
- China : Suntai
- Jepang : Kurn, Asahi, Suntory.

*Beer* dihidangkan dalam keadaan dingin, begitu juga gelas yang digunakan harus dingin. Temperatur *beer* berkisar antara 4-6 derajat celcius. Suhu yang terbaik / enak diminum adalah 8 derajat celcius. Ada tiga cara pengepakan / penyimpanan kemasan *Beer*, yaitu *barrel*, *bottle* dan *can*.

#### 2.2.2.2 Spirit

*Spirit* adalah minuman alkohol yang terbagi dalam dua golongan :

- Liquor
- Liqueur

##### a. **Liquor**

##### **GIN**

Adalah minuman alkohol yang diperoleh dari hasil fermentasi dan distilasi ulang dari *grain*, *herb*, *junifferberry*. Berbeda dengan minuman-minuman lainnya yang tercipta karena adanya tradisi local dan keagamaan. *Gin* diketahui siapa penciptanya yaitu seorang dokter yang



bernama Dr. Fransiscus de la boe atau yang lebih dikenal dengan nama Dr. Sylvius pada tahun 1650. Pada mulanya ia tidak bermaksud membuat suatu minuman beralkohol, tetapi ingin membuat obat yang mana pada saat itu belum diketemukan obat untuk mengobati penyakit ginjal. Berdasarkan pengetahuannya minyak dari *juniferberry* dapat digunakan untuk mengobati pengobatan, kemudian dia mencoba mencampur alkohol dengan *junniferberry* ternyata cukup ampuh untuk mengobati penyakit tersebut. Hasil ciptaannya ini disebut *Genievre*. Selanjutnya orang Belanda menyebutnya *Genever* dan lama kelamaan menjadi populer di Inggris pada tahun 1700 M dan orang menyebutnya Gin.

Bahan utama Gin adalah sebagai berikut :

- *Grain*  
*Barley, Ray, Corn.*
- *Herbs* (bumbu-bumbuan)  
*Orange/lemon pel, Cardamen, Conander, Bitter, Almond, angelic orns roots, carawy, seed, fennel, licorise, cassia Bark, calamus root.*
- *Junniferberries*  
Pohon/tumbuhan yang diambil minyaknya, berupa *Peel* (kulit buah), *Root* (akar-akaran), *Seeds* (Biji-bijian), *Bark* (kulit kayu), *Berries* (minyak)

Tipe-tipe Gin adalah sebagai berikut :

- *Dutch Gin / Holland Gin*
- *English Gin / American Gin*

### **VODKA**

Pada mulanya negara yang menghasilkan vodka adalah Rusia yang dibuat dengan bahan dasar kentang. Sekarang banyak negara lain terutama Amerika membuat dengan bahan dasar *grain*, dicampur dengan kentang. Kentang menghasilkan vodka yang lebih baik, tetapi *grain* dapat menghasilkan lebih banyak vodka dibandingkan dengan kentang walaupun jumlah yang dipakai sama banyaknya.

Merk-merk Vodka :

*Stohchnaya, Meskovkaya, Kropkaya, Zyma, Pertsovka, Belshoi, Berzoi, Smirnof (red, blue, silver, jahe), Wolfshmidt, Samavar, Absolut Vodka.*



Karena pada saat pembuatan vodka disaring dengan *charcoal* (arang kayu) dan tanpa dicampur dengan perasa apapun maka vodka mempunyai sifat-sifat :

- *Colorless* (tidak berwarna)
- *Tasteless* (tidak berasa)
- *Ordorless* (tidak berbau)

Vodka dapat diminum *straight up, on the rocks*, ataupun dengan *mixer (soft drink & juice)* juga cocok untuk dibuat minuman campuran (*cocktail*).

### **RUM**

Rum dibuat dari tebu (*sugar cane*). Tebu sebelumnya diproses menjadi gula sisa pembuatan gula tersebut adalah (kurang lebih 5% masih mengandung gula). *Molases* tersebutlah yang dibuat dengan jalan fermentasi dan distilasi.

Ada 4 macam gabungan rum :

- *Light rum* : *very dry, light bodied rum.*
- *Gold rum* : *medium bodied rum.*
- *Dark rum* : *rich, full bodied rum.*
- *Aromatic rum* : *pungently aromatic.*

Negara-negara penghasil rum yang terkenal kebanyakan berada di daerah Caribia hingga Amerika latin. Rum sangat bisa untuk dibuat *mixed drink* atau perisa makanan, terutama *pastries* (kue-kue).

Merk-merk rum :

*Bacardh, Captain morgan, Negrita, Don-Q, Lemon hart, Carioca, Myers, Ron rico, Gold Coaster.*

### **WHISKY**

Ejaan Amerika : Whiskey

Ejaan British : Whisky



Asal kata whisky adalah bahasa *Irish Gache*, dari bahasa *Scot Gache (Visge)*, keduanya berarti “*water of life*”. Pada dasarnya proses pembuatan whisky melalui beberapa tahap seperti :

- *Malting* : Barkey dikecambahkan kemudian dikeringkan
- *Mashing* : Malt dihancurkan / dibuat tepung
- *Fenneating* : Tepung Barley (malt) diberi ragi (proses fermentasi)
- *Distiling* : Hasil fermentasi di distilasi menghasilkan cairan beralkohol yang bening.
- *Maturing blending* : Pemberian warna dan bumbu-bumbu lainnya.
- *Aging* : Penyimpanan dipotong kayu oak untuk jangka waktu tertentu.
- *Boltling* : Pembetulan.

Negara penghasil whisky yang terkenal adalah sebagai berikut :

- Scotlandia (*Scotch Whisky*)
- Merk-merk *Scotch Whisky* :

*Johnie Walker (red, black, gold, blue label), Chivas regal 12 years, Chivas royal statue 21 years, Glenfiddich, Glenlives, Ballantines, J & B (Justerin & Brook), Cutty sark, Black & white, Dewars White label, Vat 69, Passport, Long John, King George, White Horse, Bell's, Grant's, Teacher's Campbell, High land, Dimple.*

Jenis-jenis *Scotch Whisky* adalah sebagai berikut :

- *Regular*
- *Premium*

Jenis *Scotch Whisky* berdasarkan bahan adalah sebagai berikut :

- *Malt Whisky*

Dibuat dengan cara “*The old fashioned pot*” dari *malted Barley*. Rasanya kurang begitu enak, penuh aroma dan harganya mahal.

- *Grain Whisky*

Dibuat dengan cara *Caffey patent method* dengan bahan-bahan : *Maiza, Ots, rye, dan malted Barley*. Mempunyai sedikit aroma dan proses pembuatannya lebih cepat untuk memenuhi kebutuhan konsumen. *Grain whisky* ini umumnya dicampur dengan *malt whiskey* yaitu yang disebut *Blended scotch*. Di pasaran *scotch whisky* disebut “*Blended scotch whisky*”. Sebenarnya aroma *scotch whisky* di dapat dari campuran *malt whisky, pure malt whisky* yaitu *Glanfieddich*.



- Amerika (*American Whisky/Bourbon Whisky*)

Disebut juga *bourbon whisky* karena pertama kalinya dibuat di distrik, di Bourbon, yang terbuat dari tepung jagung (maizena).

Merk-merk *American Whisky* :

*Jun Beam, Antique, I. W Harper, Old Grand Dad, Jack Daniels, Wild turkey, Old crow, Old Forester, Henry Mc Kenna, Font Rosca.*

- Kanada (*Canadian Whisky*)

Sering disebut *Rye Whisky* karena bahan yang digunakan untuk membuatnya adalah *rye* (gandum).

Merk-merk *Canadian Whisky* :

*Canadian Club, Black velvet, Schenley Old, Seagram VO, Seagram Crown Royal.*

- Ireland (*Irish Whisky*)

Merk-merk *Irish Whisky* :

*John Jameson, Old Bushmills, John Power, Tullamordew.*

- Jepang (*Japanese whisky*)

Merk-merk *Japanese Whisky* :

*Suntory, Nikka.*

- Australia (*Australian Whisky*)

Merk-merk *Australian Whisky* :

*Four Seasons, Glencor, Corlo.*

### **BRANDY, COGNAC, ARMANAC**

Brandy adalah minuman beralkohol yang dibuat melalui proses hasil buah anggur (*grape*). Cognac adalah nama dagang yang dimonopoli untuk Brandy yang dihasilkan di daerah cognac dekat sungai Charentes, Perancis. Armanac adalah Brandy yang dihasilkan di daerah Armanac di Perancis.

Jadi brandy, cognac dan armanac pada dasarnya adalah sama yaitu sama-sama brandy. Namun, semua cognac dan armanac adalah brandy, tetapi brandy belum tentu cognac dan armanac.

Kata brandy berasal dari kata *Brandewijn* dari bahasa Belanda yang berarti *Burned Wine* (*Wine* yang dibakar). Kadar alkohol berkisar 40-50 %. Yang membuat cognac terbaik diantara semua brandy adalah karena faktor tanah dan keadaan cuaca. Sedangkan armanac lebih keras aroma bahan dan tanahnya (*Earther flavor*). Cara menghidangkan brandy yang terbaik adalah dengan cara memanaskan gelasny terlebih dahulu. Gelas yang digunakan adalah *Brandy snifter*.



Pada label brandy/cognac biasanya tertulis tanda-tanda atau kata-kata yang menyatakan umur dari Brandy di botol itu :

*	one star (3 tahun)
**	two star (4 tahun)
***	three star (5 tahun)
VS	very superior (7-12 tahun)
VSO	very superior (12-17 tahun)
VSOP	very superior pale (25-40 tahun)
XO	extra old (40-60 tahun)

Merk-merk Brandy :

*Beehive, Terry Brandy, Osborn, Seguin Napoleon, Lejon, Operto (Portugal), Pico (Peru), Stock (Italy), St. Thomas (Aussie), Asbach Uralt (German).*

Merk-merk Cognac :

*Baron Otard, Martell (VS, 3 \*, VSOP Madathon, Cordon Blue, XO Superior), Hennessy (XO, VS, VSOP), Remy Martin (VSOP), Camus (XO, Grand VSOP), Courvoisier, Bisquit du Bouche, Hine*

Merk-merk Armanac :

*Tipane, St. Vivant Armanac, Jeanmean Fine Napoleon Armanac.*

### **Fruit Brandy**

Brandy yang dihasilkan dari selain buah anggur. Ada tiga golongan fruit brandy :

- Yang dibuat dari buah berdaging (*Apple & Pear*)
- Yang dibuat dari buah yang berbiji (*Cherry, Plums & Apricot*)
- Yang dibuat dari buah kecil-kecil yang bergerombol (*Berries*) misalnya *Raspberries, Strawberries, Blackberries, Elderberries.*

Merk-merk Fruit Brandy :

- Dari buah Apple : Apple brandy, Apple Jack, Calvadas.



- Dari buah apricot : Apricot brandy.
- Dari buah cherry : Kusch, Kurschwasser.
- Dari buah Pear : Pear brandy, Potte Williams.
- Dari buah strawberry : Frase, dsb.

### **TEQUILA**

Sebelum orang-orang Spanyol datang ke Amerika pada awal abad ke 16, bangsa Aztec telah membuat minuman seperti *Wine* yang disebut *Pulque* yang dibuat dari agave (sejenis kaktus) jenis *maquey*. Tanaman ini jika sudah cukup besar dipotong daun-daunnya tinggalah bonggol (pangkal batangnya) yang menyerap nisan yang besar. Batang agave ini diperas dan diambil getahnya. Getah itulah yang difermentasikan hingga menghasilkan minuman yang disebut *pulque*. *Pulque* ini kemudian di distilasi hasilnya disebut *maquey brandy* atau *vino miscal*. *Vino miscal* yang terbaik berasal dari kota Tequila di Negara Mexico. Selanjutnya minuman tersebut sekarang dikenal dengan nama Tequila. Biasanya meminum Tequila disertai garam dan *lime* untuk menghilangkan rasa getir dari getah agave tersebut.

### **Jenis Tequila Menurut Warna**

- *Tequila Gold*
- *Tequila Light*

Merk-merk Tequila :

*Marachi, Jose Queryo, Conguistador, Anejo, Olmecca, Loz Ruiz, Ole, Pancho, Camino.*

### **b. Liqueur**

Adalah minuman beralkohol yang rasanya manis dibuat dengan cara penggabungan spirit gula dan *flavouring*. Spirit yang digunakan adalah Brandy, Gin, Whisky, Rum dan lain-lain. Gula yang digunakan merupakan minuman 2,5 % dari jumlah beratnya. Minuman yang digunakan adalah *beer*, maple, sugar cane, honey, dsb. Untuk *flavouring* dapat menggunakan *fruits* (buah) *flowers* (bunga), *Barks* (kulit kayu), *roots* (akar), *seeds* (biji-bijian), *peels* (kulit buah-buahan), dsb.



Liqueur adalah sebutan untuk yang diproduksi di Eropa sedangkan produksi Amerika biasanya disebut Cordial. Liqueur biasanya diminum sesudah makan untuk mengiringi *dessert* atau *coffee (after dinner drinks)*. Liqueur bisa dihidangkan *straight up, on the rocks*, ataupun dicampur dengan *drink* atau *juice* juga sebagai *cocktail*. Liqueur sering juga digunakan untuk *flavouring* makanan, biasanya *dessert, cake*.

Karena banyaknya pabrik dan banyaknya jenis/macam liqueur, maka sering dijumpai suatu liqueur yang sama macamnya atau flavournya tetapi memiliki nama yang berbeda.

Merk-merk liqueur :

- *Coffee liqueur*

Kahlua (Mexico), *white coffee flavour* Tia Maria (Jamaica) *white coffee flavour*.

- *Curacao*

Liqueur dengan *flavour orange* yang tumbuh di pulau Curocao, kepulauan Antillen, *West Indies* yaitu *orange curacao, blue curacao, green curacao*.

- *Grand marmer*

*Flavour orange* dari *basic champagne cognac* yang bagus kualitasnya buatan Prancis.

- *Contrean*

*Flavour orange* dibuat oleh *contreau sart angers*, France.

- *Triple Sec*

*Flavour orange* tiruan dari *contrean*.

- *Crème de Cacao*

Dibuat dengan *flavour cognac* dengan *vanilla, brown* dan *white*.

- *Crème de menthe*

### 2.2.2.3 Wine

Adalah minuman beralkohol hasil dari fermentasi sari buah anggur (*grape*) yang masak dan dibuat sesuai dengan tradisi dan cara-cara lokal dimana *wine* tersebut dihasilkan.

Penggolongan *Wine* :

#### **Natural Wine / Table Wine**

*Wine* yang merupakan hasil fermentasi langsung dari sari buah anggur (*grape juice*). Kadar alkohol 10-12%. Ada tiga *natural wine/table wine* menurut warnanya :



- *White Wine*

Dibuat dari *white grape* ataupun *black grape*, asalkan *grape* juicinya saja yang difermentasikan tidak berikut kulitnya. Dihidangkan dalam keadaan dingin (7-10 derajat celcius) begitupun gelas yang digunakan.

- *Red Wine*

Berwarna merah kecoklatan dibuat dari *red grape* dan difermentasi bersama-sama kulitnya sekaligus sehingga warna gelap dari kulit *grape* tersebut terserap olehnya. Dihidangkan pada suhu ruang yaitu sekitar 18 derajat celcius.

- *Rose Wine*

Berwarna *pink* (merah muda) warna ini diperoleh dengan cara mengikut sertakan kulit *red grape* pada waktu fermentasi berlangsung tapi hanya beberapa jam saja. Kemudian setelah mendapat warna merah seperti yang digunakan maka kulit *red grape* tersebut diangkat dan fermentasi berlangsung tanpa *grape* itu sendiri. Dihidangkan dalam keadaan dingin (7-10 derajat celcius) begitupun gelas yang digunakan.

**Aromatized Wine**

Adalah *wine* yang dicampur dengan atau diberi aroma/*flavour* akar-akaran, jamu-jamuan, daun-daunan, atau bumbu-bumbuan (*herb*) lainnya. Jenis ini sering disebut dengan *Vermouth*.

Merk-merk *Aromatized Wine* :

*Martini (dry, rosso, bianco), Moilly Prat, Einzano*, dan sebagainya.

**Fortified Wine**

Adalah *Wine* yang kadar alkoholnya dimainkan atau ditambah dengan proses kimia yaitu ditambah dengan brandy. Kadar alkoholnya 16-21 %

Jenis-jenis *Fortified Wine* :

- *Sherry* (Spanyol)

- *Port* (Portugal)

- *Madeira* (Portugal)



- *Malaga* (Spanyol)
- *Marsala* (Italia)

### **Sparkling Wine / Champagne**

Adalah *wine* fermentasi berganda , yaitu merupakan refermentasi dari *white wine*. Dikatakan demikian karena hampir semua *sparkling wine* dibuat dari *white wine*, tapi ada juga yang bukan dari *white Wine*. Kadar alkoholnya sekitar 14 % mengandung CO<sub>2</sub>. Di Perancis ada suatu daerah yang bernama “*Champagne*”. Daerah ini menghasilkan anggur yang sangat bagus untuk membuat *sparkling wine*. *Wine* yang dihasilkan diberi label (nama dagang) *Champagne* dan *sparkling wine* dari daerah lain tidak boleh disebut *Champagne*, meskipun kini banyak daerah dan negara lain yang menuliskan label *Champagne* untuk hasil produksi.

*Sparkling Wine* ditemukan secara kebetulan oleh seorang *monk* (pendeta) yang bernama Dom Prignon. Dengan tidak sengaja ia meragikan untuk kedua kalinya *Wine* yang sudah jadi. Selanjutnya proses tersebut diselidiki dan disempurnakannya. Hingga sekarang *sparkling Wine* yang terbagus adalah *Champagne* dan *Champagne* yang terbagus adalah merk Dom Perignon.

Pada *Champagne* jenis rasanya adalah sebagai berikut (tertera di label botol) :

- *Brut or nature* : *very-very dry* (kadar gula ½ - 11.2 %)
- *Extra See* : *extra dry* (kadar gula ½ - 3 %)
- *Sex or dry* : *medium dry* (kadar gula 3 – 5 %)
- *Demi see* : *quite sweet* (kadar gula 5-7 %)
- *Doux* : *very sweet* (kadar gula 7 % lebih)

Beberapa merk *Champagne* yang terkenal :

- *Dom Perignon*
- *Charles Heidsick*
- *Pol Roger*
- *Laurent Perrier*

*Sparkling Wine* dihidangkan dalam keadaan dingin pada suhu 4-7 derajat celcius.



### 2.3 *Mixed Drink* (Minuman Campuran)

Adalah minuman campuran yang terdiri dari satu atau lebih minuman berakohol dengan juice, gula, susu, garam dan sebagainya.

#### *Mixed Drink Menurut Golongan*

- *Cocktail*

*Mixed drink* ini dihidangkan didalam gelas *cocktail*, kadang-kadang juga dihidangkan dalam *old fashioned glass*, *champagne glass*, *sour glass* dan lain-lain.

Ada dua macam tipe *cocktail*, yaitu *Aromatic Type* dan *Sour Type*. *Aromatic Type* merupakan *cocktail* yang menggunakan *aromatic type* atau *bitter*. *Sour Type* merupakan *cocktail* yang menggunakan *citrus juice*.

- *Highball*

Dihidangkan dalam *highball glass*. *Highball* adalah campuran dari *liquor* dan *soft drink* misalnya *Cola*, *Vodka cola*, *Gin tonic* dan lain-lain.

- *Other Mixed Drink*

Golongan *mixed drink* ini bermacam-macam jenis dan variasinya. Bahannya mirip dengan *cocktail* beberapa diantaranya ada yang ditambah dengan *soft drink*. Banyak orang yang menyebut golongan ini dengan *long drink* atau *coolers*.

Beberapa jenis diantaranya adalah :

#### *Collins*

Minuman ini terbuat dari *liquor/lime/lemon juice*, gula dan *soda water* dihidangkan dalam gelas *collins* misalnya *Tom Collins*.

#### *Sling*

Minuman ini terbuat dari *liquor/lime/lemon juice*, gula/*syrup* dan *soda water* dihidangkan dalam gelas *collins* misalnya *Singapore Sling*.

#### *Fizz*

Dibuat dari *liquor/lime/lemon juice*, gula dan *soda water*, telur dan sedikit susu dihidangkan dalam *highball* atau *collins glass* misalnya *Gin Fizz*.

#### *Eggnog*



Dibuat dari *liquor, liqueur*, susu, telur dan syrup dihidangkan dalam *highball glass*. Minuman ini populer diminum pada saat natal atau tahun baru (*traditional drink*), misalnya *Brandy Eggnog*.

#### **Bentuk-bentuk Es**

- *Ice Cube*

Es yang berbentuk kubus/dadu yang dihasilkan dari ice maker machine.

- *Cracked Ice*

Es yang dipotong kecil-kecil, kurang lebih sebesar *cube ice*, dibuat dengan memecah/memotong es balok yang besar.

- *Crushed Ice*

Es yang dipecahkan menjadi kecil-kecil (dari *cube ice*) kurang lebih sebesar kacang atau jagung.

- *Shaved Ice*

Es yang ditumbuk halus/es serut.

#### **Istilah dalam Penghidangan Minuman**

- *On the Rocks*

Menghidangkan minuman dengan es, dalam *old fashion glass*. Bila dihidangkan dalam gelas lain sering disebut “*with ice*”

- *Straight Up/Neat*

Menghidangkan minuman tanpa es, tanpa dicampur apa-apa.

- *Flambee*

Menghidangkan minuman dengan membakar gelasnyanya terlebih dahulu. Biasanya Brandy/Cognac dan *shooter* dihidangkan dengan cara ini.

- *Liqueur*

Menghidangkan minuman dengan *shaved ice* didalam *steamed glass* biasanya Champagne sauce atau *cocktail glass*. Minuman yang dihidangkan dengan cara ini adalah *liqueur*.

- *Mist*

Menghidangkan minuman dengan *shaved ice* ke dalam *old fashioned glass*.

- *Hot Drink*



Minuman yang terdiri dari *sprit* dan *coffee*.

- *Long drink*

Minuman dimana alkohol dan non alkoholnya dicampur dan cenderung lebih banyak non alkoholnya biasanya *long drink* ini dibuat untuk porsi yang banyak. Contoh : *long island*, *Singapore sling*, *Gin Fizz*, dan lain-lain.

### 2.3.1 Aktivitas & Metode Mencampurkan Minuman

#### Direct Preparing

- Ambil gelas yang diperlukan, isi ice cube secukupnya kemudian letakkan diatas *counter*.
- Ambil minuman yang diperlukan dan tuangkan ke dalam gelas dengan menggunakan *jigger*.
- Tambahkan *soft drink* yang diperlukan.
- Tambahkan *garnish*, *straw*, dan *stirrer* jika diperlukan.
- Hidangkan kepada tamu.

#### Indirect Preparing

- Ambil gelas yang diperlukan, letakkan di atas *counter*.
- Ambil *blender* dan isi dengan *shaved ice*.
- Ambil minuman yang diperlukan dan tuang ke dalam *blender*.
- Hidupkan *blender* mulai dari pelan sampai cepat kemudian matikan.
- Tuang ke dalam gelas dan tambahkan *straw*, *garnish*, *stirrer* bila diperlukan.
- Hidangkan kepada tamu.

#### Shaking

- Ambil gelas yang diperlukan letakkan di atas *counter*.
- Ambil *shaker*, isi dengan *ice cube* dan letakkan di atas *counter*.
- Tuangkan minuman ke dalam *shaker*.
- Tutup *shaker* tersebut, kocok baik-baik, jangan terlalu lama atau terlalu cepat.
- Buka bagian tutup *shaker* dan tuangkan minuman ke dalam gelas.
- Tambahkan *garnish*, *straw*, *stirrer* bila diperlukan.
- Hidangkan kepada tamu.



### **Stirring**

- Ambil gelas yang diperlukan letakkan di atas *counter*.
- Ambil *mixing glass*, isi dengan *cube*, dan taruh diatas *counter*.
- Ambil minuman yang diperlukan dan tuangkan ke *mixing glass*.
- Aduk minuman tersebut, jangan terlalu lama atau cepat.
- Ambil strainer dan tutupkan diatas *mixing glass*.
- Tuang minuman ke dalam gelas yang sudah disiapkan.
- Tambahkan *garnish*, *straw*, *stirrer* bila diperlukan.
- Hidangkan kepada tamu.

## **2.4 Peralatan Bar**

Untuk menjalankan fungsinya dengan baik, sebuah bar harus dilengkapi dengan peralatan-peralatan secukupnya baik peralatan untuk membuat minuman campuran ataupun peralatan untuk kegiatan operasi. Peralatan *Bartender* yang biasanya digunakan atau berada didalam *Bar Equipment/Bar Tools/Bar Utensils*. *Bar Equipment* terbagi 6 (enam) bagian besar yaitu *Silver Ware*, *Wood/Plastic Ware*, *China Ware*, *Glass Ware*, *Material Supplies*, *Material & Supplies*, *Stationary*.

### **SILVER WARE**

Merupakan peralatan yang terbuat dari logam/*stainless*. Adapun peralatannya adalah sebagai berikut :

- *Shaker*  
Alat untuk mengocok minuman campuran *shaker* terbagi 2 (dua) yaitu *Boston Shaker* dan *Standar Shaker*.
- *Blender*  
Alat untuk membuat minuman khususnya *juice*, dimana *blender* tersebut menghancurkan buah dan es batu.
- *Long Bar Spoon*  
Sendok panjang untuk mengaduk minuman.
- *String Cocktail Strainer*  
Saringan *cocktail* berbentuk spiral, untuk menyaring minuman yang tidak memerlukan es batu.
- *Bar Knife*  
Pisau bar untuk memotong buah dan membuat *garnish*.



- 
- *Bottle Opener*  
Alat pembuka botol.
  - *Can Opener*  
Alat pembuka kaleng.
  - *Wine Opener*  
Alat pembuka *Wine*.
  - *Wine Cooler & Standing*.  
Alat untuk mendinginkan botol *Wine* atau *Champagne* pada saat disajikan ke tamu.
  - *Ice Bucket*  
Tempat es untuk tamu yang menginginkan es lebih atau tamu yang membeli minuman botolan, *ice buckets* berupa termos es kecil yang diletakkan diatas meja tamu.
  - *Ice Tongs*  
Alat untuk memanaskan gelas *brandy*.
  - *Wine Basket*  
Keranjang untuk *red wine*, *vodka* saat akan dihidangkan ke tamu.
  - *Champagne Stopper*  
Alat untuk menutup botol *Champagne* yang sudah dibuka.
  - *Juice Squeezer*  
Alat untuk memeras buah-buahan, untuk mendapatkan sarinya.
  - *Jigger*  
Alat untuk mengukur minuman yang paling tepat.
  - *Liquidizer*  
Alat untuk mengaduk minuman tetapi tidak menghancurkan es batu.
  - *Ice Crushed Machine*  
Alat untuk membuat es jenis *crushed* (kecil-kecil halus).
  - *Ice Cube Machine*  
Alat untuk membuat es jenis *cube* (kubus)
  - *Coffee Maker/Machine*  
Alat untuk membuat kopi jadi.
  - *Coffee Grinder*  
Alat untuk menggiling kopi hingga menjadi bubuk.
  - *Glass Washing Machine*  
Alat untuk mencuci gelas yang dilengkapi dengan beberapa sikat putar.
  - *Draught Beer Dispenser*  
Alat untuk mengeluarkan *beer draught* dari dalam *tong/barrel*.



### **WOOD/PLASTIC WARE**

Peralatan yang terbuat dari plastik & kayu. Adapun peralatannya adalah sebagai berikut :

- *Funnel* (corong)
- *Brush*  
Sikat untuk mencuci botol.
- *Speed por/Pourer/Bottle Top Pourer*  
Alat untuk mengeluarkan minuman dalam botol agar lebih cepat dan efisien serta lebih rapi.
- *Cutting Board*  
Tatakan untuk memotong buah-buahan.
- *Ice Scoop*  
Sendok es untuk menyendok/ mengambil es batu.
- *Round Tray*  
Nampan berbentuk bulat.
- *Smasher* (Pemikul)
- *Juice Container*  
Tempat untuk menaruh *juice* yang sudah dibuka dari tempatnya.
- *Muddler* (Penggerus)
- *Glass Mats*  
Tatakan gelas yang terbuat dari karet/plastik.
- *Floor Mats*  
Tatakan untuk lantai agar tidak licin dan menghindari barang-barang yang jatuh agar tidak pecah.

### **CHINA WARE**

Merupakan peralatan yang terbuat dari keramik.

- *Creamer*  
Tempat untuk *ice cream*.
- *Sugar Bowl*  
Tempat gula berbentuk mangkuk.
- *Sugar Box*  
Tempat gula berbentuk kotak.
- *Salt/peper shaker*



Tempat lada dan garam.

- *Tea pot*

Teko untuk tempat teh.

### **GLASS WARE**

Macam-macam gelas yang digunakan di bar, yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *Tumbler Glass/Bottom Glass* dan *Steamed Glass*.

#### **Tumbler Glass/Bottom Glass**

Adalah gelas yang berbentuk silinder/ gelas yang mempunyai dasar yang tebal (tidak berkaki) antara lain :

- *High Ball Glass* : untuk menyajikan berbagai macam minuman *highball*
- *Tall Collins Glass* : untuk menyajikan rum collins
- *Zombie Glass* : untuk menyajikan zombie (*long drink*)
- *Beer Mug* : untuk menyajikan *beer*
- *Juice Glass* : untuk menyajikan jus
- *Egg Nof Glass* : untuk menyajikan *egg nof*
- *Carafe* : untuk menyajikan *house wine* (anggur ceceran)
- *Puch Bowl Cup* : untuk menyajikan fruit punch
- *Line Glass* : untuk menyajikan whisky

#### **Steamed Glass**

Adalah gelas yang mempunyai kaki (berkaki) antara lain untuk menyajikan :

- *Liqueur Glass*
- *Sour*
- *Brandy Smifter/Brandy baloon*
- *Red Wine*
- *Champagne Soucer*
- *Champagne Tulip*
- *Squall*
- *Poco Grade*
- *Water Goblet*
- *Foulet Mug*
- *Cocktail*



- *Fountet Pilsner*
- *White Wine*

### **MATERIAL & SUPPLIES**

Adalah peralatan/perlengkapan tambahan yang digunakan untuk servis ke tamu, seperti :

- *Stimer /pengaduk*
- *Paper Napkin/Cocktail Napkin*
- *Straw/pipet*
- *Cover Bill*
- *Tooth Pick*
- *Cocktail Pick*
- *Matches*
- *Coaster*

### **STATIONARY**

Merupakan alat-alat tulis/alat-alat kantor, seperti :

- *Drink List*
- *Song Request*
- *Punch Peiforator*
- *Paper Clip*
- *Pencil, Balpoint*
- *Maps*
- *Marker*
- *Stapler*
- *Tip EX*
- *Eraser*
- *Book*
- *Isolatape*

## **2.5 Perawatan Khusus pada Minuman dan Gelas**

### **Minuman yang harus didinginkan**

- *Juice*
- *Beer*



- *Soft Drink*
- *White Wine*
- *Rose Wine*
- *Champagne*
- *Dobounct*
- *Genever*
- *Vermounth*
- *Putao*

#### **Gelas-gelas yang harus didinginkan**

- *Cocktail glass*
- *Sebagian aperitif glass*
- *Sour glass*
- *White Wine glass*
- *Sebagian Parfait glass*
- *Sebagian hiball glass*
- *Juice glass*
- *Beer glass*
- *Champagne glass*
- *Sebagian Cocktail glass*
- *Pilsener glass*
- *Old Fashioned glass*

## **2.6 Bahan-bahan yang ada pada Bar**

### **Bumbu-bumbu**

*Lea & Perrins Sauce, Tobaco, Angesture, Nutneg, Cloves, Cinnamon Stick, Salt & Peper, Brown Sugar, Cube Sugar, White Sugar, Whipped Cream, Eggs.*

### **Hiasan**

*Olive, Maraschino Cherries, Stice Lime, Round Sliced Lime, Round Sliced Orange, Half Sliced Orange, Flower, Lemon Peel, Oranmge Peel.*



## 2.7 Studi Anthropometri & Ergonomi

### Anthropometri

Istilah *anthropometri* berasal dari kata “*anthropos (man)*” yang berarti manusia dan “*metron (measure)*” yang berarti ukuran (Bridger, 1995). Secara *definitive*, antropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia. Aspek-aspek ergonomi dalam suatu proses rancang bangun fasilitas merupakan faktor yang penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi. Setiap desain produk, baik produk yang sederhana maupun produk yang sangat kompleks, harus berpedoman kepada antropometri pemakainya. Menurut Sanders & Mc Cormick (1987); Pheasant (1988), dan Pulat (1992), antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang dipakai orang.<sup>1</sup>

Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia, diantaranya :

a. Umur

Ukuran tubuh manusia akan berkembang dari saat lahir sampai kira-kira berumur 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita. Kemudian manusia akan berkurang ukuran tubuhnya saat manusia berumur 60 tahun.

b. Jenis Kelamin

Pada umumnya pria memiliki dimensi tubuh yang lebih besar kecuali dada dan pinggul.

c. Suku Bangsa (etnis)

Variasi dimensi akan terjadi, karena pengaruh etnis.

d. Pekerjaan

Aktivitas kerja sehari-hari juga menyebabkan perbedaan ukuran tubuh manusia.

Data antropometri jelas diperlukan agar suatu rancangan produk bisa sesuai dengan orang yang akan mengoperasikannya. Dalam kaitan ini maka perancang interior harus mampu mengakomodasikan dimensi tubuh yang dapat dipakai oleh sejumlah populasi yang besar. Sekurang-kurangnya 90-95% dari populasi yang menjadi target dalam kelompok pemakai produk

---

<sup>1</sup> URL : <http://www.docstoc.com/docs/32964418/Anthropometri>



harus dapat menggunakan dengan selayaknya. Untuk kepentingan itulah maka data anthropometri diharapkan mengikuti distribusi normal.

### **Ergonomi**

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani, “*Ergon*” yang berarti kerja dan “*Nomos*” yang berarti aturan/hukum. Jadi ergonomi secara singkat juga dapat diartikan aturan/hukum dalam bekerja. Secara umum ergonomi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kesesuaian pekerjaan, alat kerja dan atau tempat/lingkungan kerja dengan pekerjaanya. Semboyan yang digunakan adalah “Sesuaikan pekerjaan dengan pekerjaanya dan sesuaikan pekerja dengan pekerjaannya” (*Fitting the Task to the Person and Fitting The Person To The Task*). Kohar Sulistiadi dan Sri Lisa Susanti (2003) menyatakan bahawa fokus ilmu ergonomi adalah manusia itu sendiri dalam arti dengan kaca mata ergonomi, sistem kerja yang terdiri atas mesin, peralatan, lingkungan dan bahan harus disesuaikan dengan sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia tetapi bukan manusia yang harus menyesuaikan dengan mesin, alat dan lingkungan dan bahan.<sup>2</sup>

Ilmu ergonomi mempelajari beberapa hal yang meliputi:

- Lingkungan kerja meliputi kebersihan, tata letak, suhu, pencahayaan, sirkulasi udara , desain peralatan dan lainnya.
- Persyaratan fisik dan psikologis (mental) pekerja untuk melakukan sebuah pekerjaan: pendidikan, postur badan, pengalaman kerja, umur dan lainnya
- Bahan-bahan/peralatan kerja yang berisiko menimbulkan kecelakaan kerja: pisau, palu, barang pecah belah, zat kimia dan lainnya.
- Interaksi antara pekerja dengan peralatan kerja: kenyamanan kerja, kesehatan dan keselamatan kerja, kesesuaian ukuran alat kerja dengan pekerja, standar operasional prosedur dan lainnya.

Sasaran dari ilmu ergonomi adalah meningkatkan prestasi kerja yang tinggi dalam kondisi aman, sehat, nyaman dan tenteram. Aplikasi ilmu ergonomi digunakan untuk perancangan produk, meningkatkan kesehatan dan keselamatan kerja serta meningkatkan produktivitas kerja. Dengan mempelajari tentang ergonomi maka kita dapat mengurangi resiko penyakit, meminimalkan biaya kesehatan, nyaman saat bekerja dan meningkatkan produktivitas dan kinerja serta memperoleh banyak keuntungan. Oleh karena itu penerapan prinsip ergonomi di tempat kerja diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat sebagai berikut:

- Mengerti tentang pengaruh dari suatu jenis pekerjaan pada diri pekerja dan kinerja pekerja.

---

<sup>2</sup> URL : <http://www.scribd.com/doc/39099484/PENERAPAN-ERGONOMI>



- Memprediksi potensi pengaruh pekerjaan pada tubuh pekerja.
- Mengevaluasi kesesuaian tempat kerja, peralatan kerja dengan pekerja saat bekerja.
- Meningkatkan produktivitas dan upaya untuk menciptakan kesesuaian antara kemampuan pekerja dan persyaratan kerja.
- Membangun pengetahuan dasar guna mendorong pekerja untuk meningkatkan produktivitas.
- Mencegah dan mengurangi resiko timbulnya penyakit akibat kerja
- Meningkatkan faktor keselamatan kerja.

Fokus perhatian ergonomi adalah berkaitan erat dengan aspek-aspek manusia didalam perencanaan *man-made objects* (proses perancangan produk) dan lingkungan kerja. Tujuan pokok ergonomi adalah terciptanya desain sistem manusia-mesin yang terpadu sehingga efektivitas dan efisiensi kerja bisa tercapai secara optimal. Pendekatan ergonomi ditekankan pada penelitian kemampuan keterbatasan manusia, secara fisik maupun mental psikologis dan interaksinya dalam sistem manusia-mesin yang integral. Dengan demikian jelas bahwa pendekatan ergonomi akan mampu menimbulkan *functional effectiveness* dan kenikmatan-kenikmatan pemakaian dari peralatan fasilitas maupun lingkungan kerja yang dirancang.

### 2.7.1 Dimensi Manusia & Ruang Interior *Cocktail & Mocktail Bar*

Gambar-gambar berikut ini memberikan ilustrasi dalam bentuk denah dan potongan tentang pertimbangan-pertimbangan yang harus disertakan agar perancangan bar lebih tanggap terhadap ukuran tubuh manusia. Berbagai jarak bersih serta data-data pengukuran lain yang dipergunakan untuk membuat asumsi-asumsi perancangan awal. Data-data pengukuran antropometrik terhadap aktivitas yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

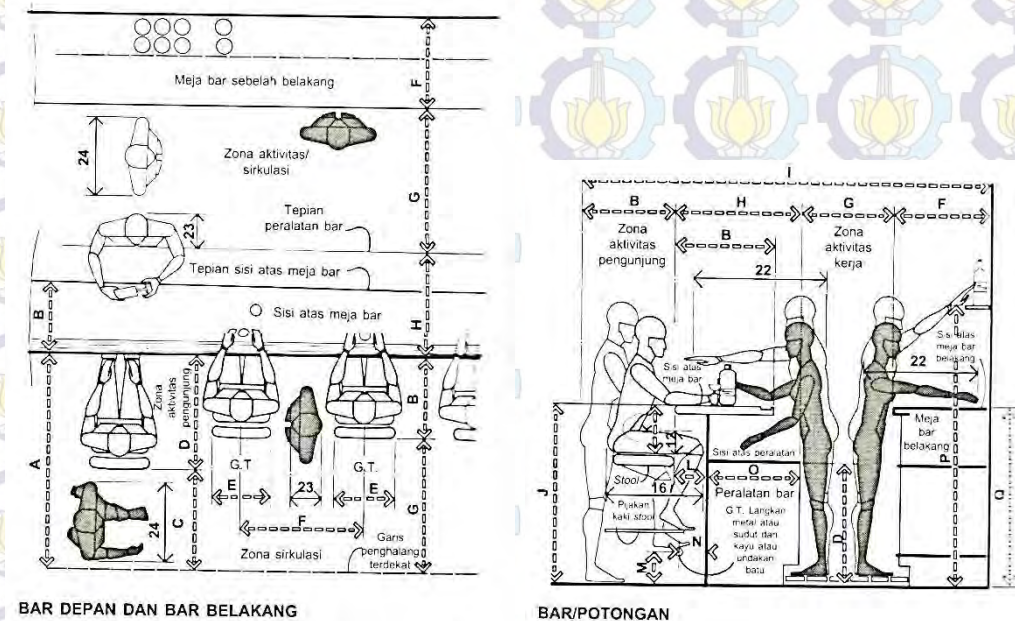
5.1 BAR			
	PELAYANAN	MINUM	SIRKULASI
TABEL			AKTIVITAS
			DATA ANTROPOMETRIK
1A,2B			1 TINGGI BADAN
1B,3C			2 TINGGI MATA
1L,2H			12 TINGGI BERSIH PAHA
1M,2I			13 TINGGI LUTUT
1N,2J			14 TINGGI LIPATAN DALAM LUTUT
1P,2L			16 JARAK PANTAT-LUTUT
1V,4D			22 JANGKAUAN UJUNG IBU JARI TANGAN
1W,6B			23 KETEBALAN TUBUH MAKSIMAL
1X,6A			24 RENTANG TUBUH MAKSIMAL



**Tabel 2.1** Tabel Data Anthropometrik terhadap Aktivitas di Bar.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 217)

Konsep tentang penyesuaian lingkungan buatan dengan tubuh, berbagai jarak bersih ruang memiliki implikasi rumit dan tajam. Sebagai contoh, jarak bersih tempat duduk di bar. Semakin rapat jarak antar tempat duduk dan tingkat kepadatan tempat duduknya, makin besar pula tingkat interaksinya.



**Gambar 2.1** Standar Ukuran Perancangan Denah Bar Depan, Belakang dan Potongan Bar.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 218)

	in	cm
A	54	137,2
B	18-24	45,7-61,0
C	24	61,0
D	30	76,2
E	16-18	40,6-45,7
F	24-30	61,0-76,2
G	30-36	76,2-91,4
H	28-38	71,1-96,5
I	100-128	254,0-325,1
J	42-45	106,7-114,3
K	11-12	27,9-30,5
L	6-7	15,2-17,8
M	7-9	17,8-22,9
N	6-9	15,2-22,9
O	22-26	55,9-66,0
P	60-69	152,4-175,3
Q	36-42	91,4-106,7

**Tabel 2.2** Ukuran Perancangan Denah Bar Depan, Belakang dan Potongan Bar.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 218)

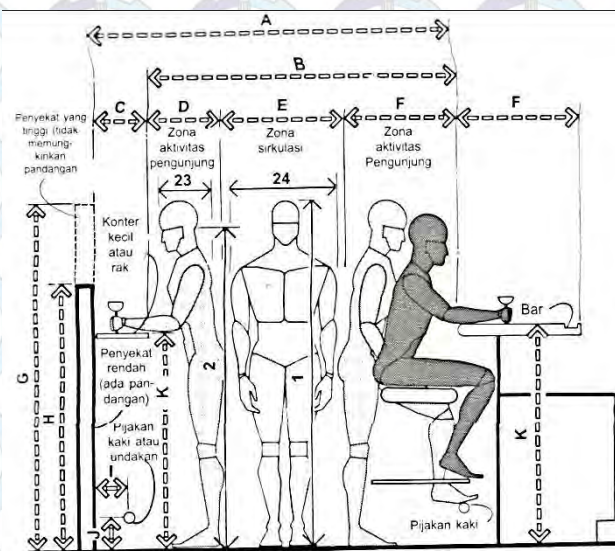


Ukuran standar sirkulasi minimal yang dibutuhkan agar tersedia ruang kerja yang memadai bagi seorang bar yang sedang melayani konsumen pada Bar Depan dan Bar Belakang adalah 76,2-91,4cm (huruf G).

Ukuran lebar minimal untuk Bar Depan adalah 71,1-96,5 cm (huruf H) sedangkan untuk Bar Belakang adalah 61,0-76,2 cm (huruf F). Ukuran standar sirkulasi untuk satu orang adalah sebesar 61 cm (huruf C).

Sehubungan dengan kursi bar (*stool*), jarak bersih antar kursi bar lebih penting untuk diperhatikan daripada jarak antar garis tengahnya dan jarak bersih ini harus memungkinkan para konsumen yang bertubuh lebih besar untuk mendekat ke samping dengan nyaman serta bangkit dari kursi tanpa bersinggungan dengan orang disebelahnya. Atas hal tersebut, ukuran yang disarankan adalah 70 cm antar pusatnya (huruf F). Apabila kursi bar didorong mundur ke belakang saat konsumen beranjak dari kursinya adalah 76,2 cm (huruf D). Hal ini berpengaruh terhadap ukuran keseluruhan sirkulasi pada Bar Depan, yaitu 137,2 cm (huruf A).

Ketinggian standar sisi atas meja bar adalah 106,7-114,3 cm (huruf J). Untuk sisi atas peralatan meja pada meja Bar Depan adalah selebar 55,9-66 cm (huruf O). Ketinggian standar meja Bar Belakang adalah 91,4-106,7 cm (huruf Q). Botol paling atas yang masih dapat dicapai oleh orang bar adalah 152,4-175,3 cm (huruf P).

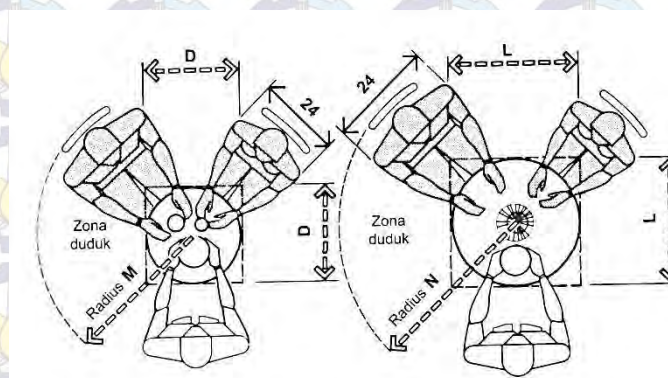


BAR/JARAK BERSIH SISI PUBLIK

**Gambar 2.2** Standar Ukuran Perancangan Bar/Jarak Bersih Sisi Publik.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 219)





MEJA COCKTAIL/TEMPAT DUDUK UNTUK DUA ORANG

**Gambar 2.3** Standar Ukuran Perancangan Meja *Cocktail*/Tempat Duduk untuk Dua Orang.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 219)

	in	cm
A	76–84	193,0–213,4
B	66–72	167,6–182,9
C	10–12	25,4–30,5
D	18	45,7
E	30	76,2
F	18–24	45,7–61,0
G	76	193,0
H	54–56	137,2–142,2
I	6–9	15,2–22,9
J	7–9	17,8–22,9
K	42–45	106,7–114,3
L	24	61,0
M	29–33	73,7–83,8
N	32–36	81,3–91,4

**Tabel 2.3** Ukuran Perancangan Bar/Jarak Bersih Sisi Publik.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 219)

Pada tabel di atas, ukuran standar jarak bersih sisi publik apabila terdapat penyekat adalah 193-213,4 cm (huruf A). Sedangkan diameter meja cocktail/meja dengan tempat duduk untuk dua orang adalah 45,7 cm (huruf D), dan 61 cm (huruf L) dengan satu orang pelayan yang sedang berdiri di sisi meja. Radius M merupakan jarak dari tengah meja (diameter D) terhadap kursi zona duduk, yaitu 73,7-83,8 cm (huruf M). Sedangkan radius N merupakan jarak dari tengah meja (diameter L) terhadap kursi zona duduk yaitu 81,3-91,4 cm (huruf N).



Tempat duduk bar merupakan contoh klasik berlakunya “dimensi-dimensi” tersembunyi, serta faktor-faktor antropometrik yang menjadi pertimbangan dalam penentuan jarak antar tempat duduk. Perbedaan budaya, misalnya, dapat menentukan kedekatan antar pelanggan. Dalam satu waktu, kedekatan dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi para pelanggan, tetapi di lain waktu justru menjadi hal yang diinginkan. Kepadatan orang dan jarak antar tempat duduk juga berdampak pada interaksi sosial; semakin tinggi tingkat kepadatannya, semakin besar kemungkinan terjadinya interaksi tersebut. Gambar ini menerangkan tentang kemungkinan kepadatan-kepadatan yang dimungkinkan.

Gambar atas memberikan ilustrasi tentang situasi dengan tingkat kepadatan yang rendah, berdasarkan orang pada duduk atau berdiri masing-masing sebesar 76,2 cm (huruf A) dari panjang meja bar. Model kepadatan tersebut akan menghindarkan terjadinya kontak tubuh, memungkinkan perubahan posisi tubuh dengan nyaman, serta menjamin terciptanya keleluasaan pribadi.

Gambar di bagian tengah memberikan ilustrasi model tingkat kepadatan menengah, berdasarkan jarak sebesar 61 cm (huruf D) yang menyertakan kemungkinan adanya pelanggan yang berpasangan seperti yang ditunjukkan oleh figur dengan garis terputus-putus, serta terjadinya kontak tubuh dan gangguan wilayah.



**Gambar 2.4** Berbagai Denah Kepadatan Bar.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 220)

	in	cm
A	30	76-2
B	24-30	61,0-76,2
C	28-38	71,1-96,5
D	24	61,0
E	120	304,8
F	18-30	45,7-76,2
G	36-54	91,4-137,2

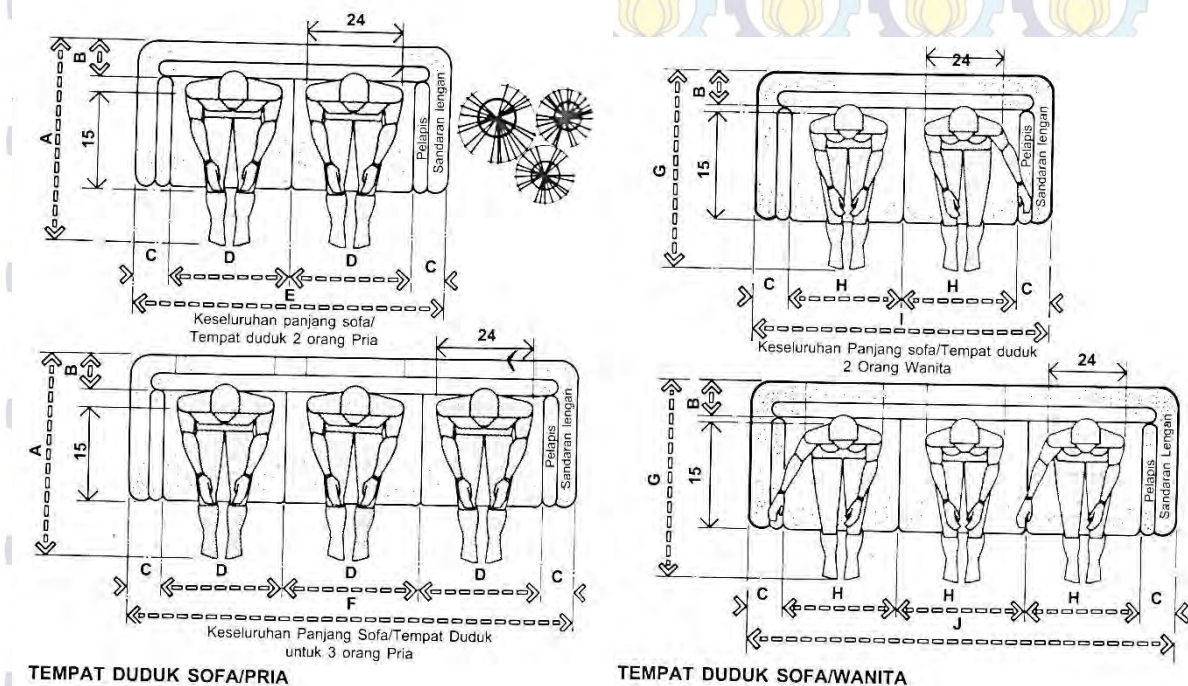
**Tabel 2.4** Ukuran Anthropometri & Sirkulasi Denah Kepadatan Bar.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 220)



Gambar di sebelah bawah memberikan ilustrasi model tingkat kepadatan tinggi, dengan para konsumen yang berdiri 2 (dua) sampai 3 (tiga) baris dan faktor kepadatan lebih dari 1,5 orang per 30 cm dari panjang meja bar.

### 2.7.2 Dimensi Manusia & Ruang Interior Lounge



**Gambar 2.5** Standar Ukuran Perancangan Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 134)

	in	cm
A	42–48	106,7–121,9
B	6–9	15,2–22,9
C	3–6	7,6–15,2
D	28	71,1
E	62–68	157,5–172,7
F	90–96	228,6–243,8
G	40–46	101,6–116,8
H	26	66,0
I	58–64	147,3–162,6
J	84–90	213,4–228,6

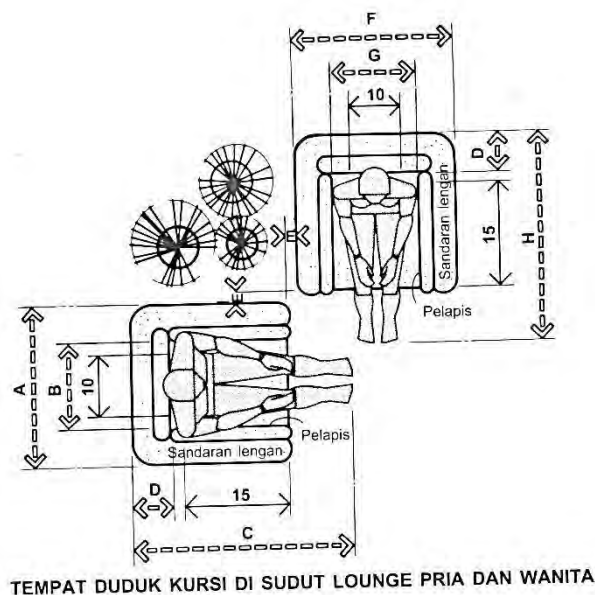
**Tabel 2.5** Ukuran Anthropometri Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 134)



Gambar 2.6 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita dengan posisi duduk di sofa, tujuannya untuk menentukan banyaknya ruang yang diperlukan bagi tubuh dalam posisi duduk tersebut. Pengukuran anthropometrik yang penting adalah rentang tubuh dan jarak pantat ke lipatan dalam lutut.

Gambar 2.6 sebelah kiri menunjukkan dimensi pria: berdasarkan pada data persentil ke 95 rentang tubuh maksimal berukuran 57,9 cm pada subjek yang telanjang. Kelonggaran untuk pakaian dan beberapa pergerakan tubuh serta perubahan postur dan posisi ukuran minimal 71,1 cm. disarankan sebagai tambahan ukuran lebar bagi seseorang pada posisi duduk seperti ini. Rentang yang disarankan adalah berkisar 7,6 sampau 15,2cm. pemakaian jarak pantat sampai lipatan dalam lutut dari orang yang bertubuh lebih kecil dan penambahan kelonggaran sebesar 15,2 sampai 22,9 cm, untuk konstruksi sandaran punggung serta zona minimal di bagian depan sofa untuk pergerakan kaki, ukuran panjang keseluruhan yang disarankan adalah sebesar 106,7 hingga 121,9 cm. Alasan yang sama digunakan untuk gambar 2.6 sebelah kanan yang berkenaan dengan data kelompok wanita.



**Gambar 2.6** Standar Ukuran Perancangan Tempat Duduk Kursi di Sudut Lounge Pria dan Wanita.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 135)

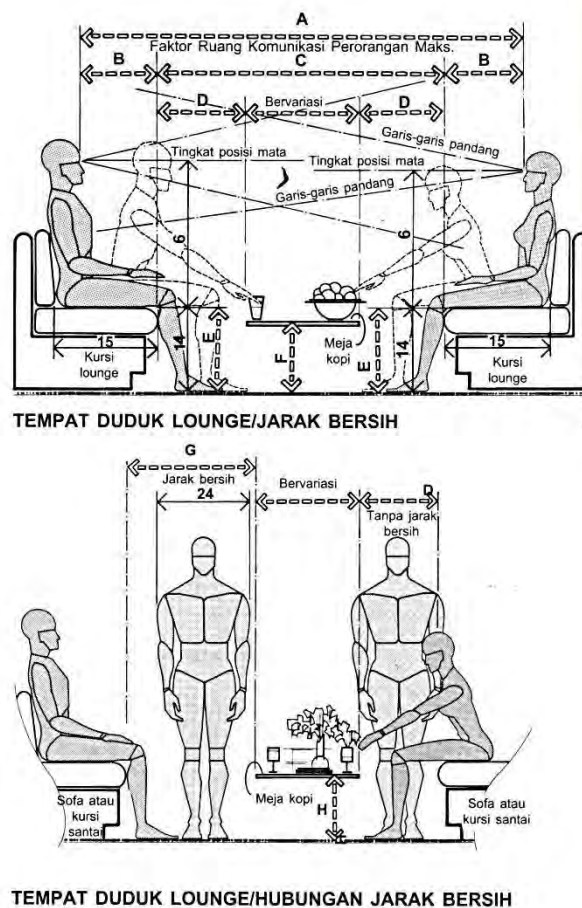


	in	cm
A	34–40	86,4–101,6
B	28	71,1
C	42–48	106,7–121,9
D	6–9	15,2–22,9
E	3	7,6
F	32–38	81,3–96,5
G	26	66,0
H	40–46	101,6–116,8
I	48–60	121,9–152,4
J	3–6	7,6–15,2

**Tabel 2.6** Ukuran Perancangan Tempat Duduk Kursi di Sudut Lounge Pria dan Wanita.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 135)

Gambar 2.7 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita dengan sofa tunggal berlengan, tujuannya untuk menentukan luas ruang yang dibutuhkan oleh tubuh dalam posisi duduk. Alasan yang digunakan sama dengan yang digunakan pada gambar 2.6.



**Gambar 2.7** Standar Ukuran Perancangan Jarak Bersih Tempat Duduk Lounge.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 137)

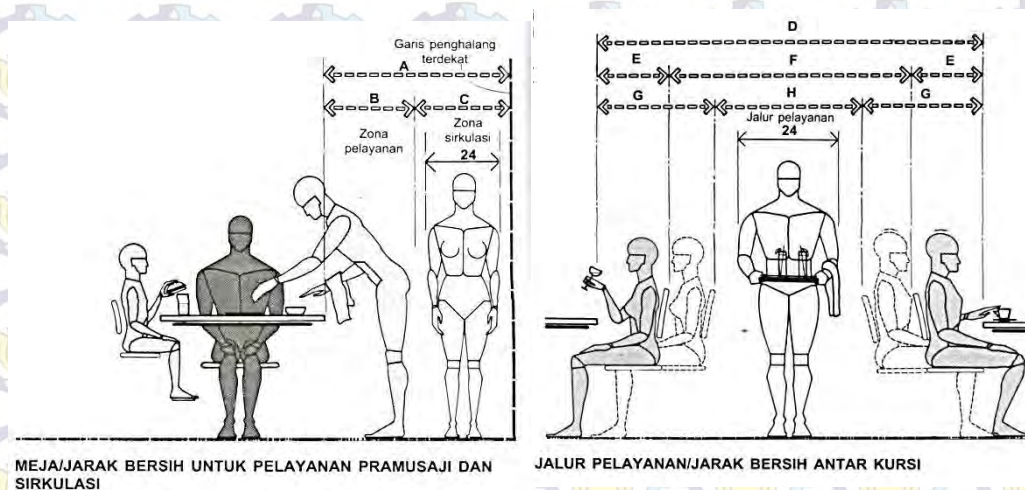


	in	cm
A	84–112	213,4–284,5
B	13–16	33,0–40,6
C	58–60	147,3–203,2
D	16–18	40,6–45,7
E	14–17	35,6–43,2
F	12–18	30,5–45,7
G	30–36	76,2–91,4
H	12–16	30,5–40,6
I	60–68	152,4–172,7
J	54–62	137,2–157,5

**Tabel 2.7** Standar Ukuran Perancangan Jarak Bersih Tempat Duduk *Lounge*.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 137)

Gambar 2.8 menunjukkan jarak bersih utama yang dilibatkan dalam suatu tata letak ruang duduk atau kelompok percakapan. Gambar 2.8 sebelah atas didasarkan pada kelompok percakapan dengan jarak bersih antara sisi muka tempat duduk dan tepian meja dibatasi antara 40,6 dan 45,7 cm. Jarak bersih ini mungkin memerlukan beberapa tingkat kontak tubuh atau langkah menyamping untuk sirkulasi dan jalan masuk. Secara anthropometrik, hal ini memungkinkan jangkauan manusia, subyek yang sedang duduk untuk mencapai meja tanpa harus bangkit dari tempat duduknya. Gambar tersebut juga menunjukkan rentang ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal. Gambar 2.8 sebelah bawah mengilustrasikan pengaturan perabot yang sama yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh. Dengan jarak bersih yang ditunjukkan, agak mustahil bagi kebanyakan orang untuk mencapai meja dalam posisi duduk.



**Gambar 2.8** Meja/Jarak Bersih untuk Pelayanan Pramusaji dan Sirkulasi dan Jalur Pelayanan/Jarak Bersih antar Kursi.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 228)

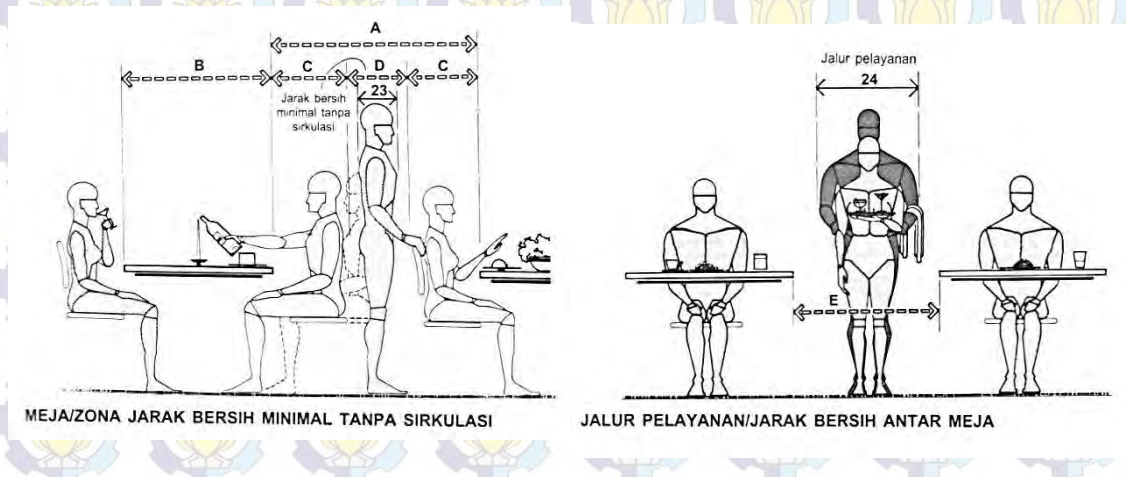


	in	cm
<b>A</b>	48	121,9
<b>B</b>	18	45,7
<b>C</b>	30	76,2
<b>D</b>	96–108	243,8–274,3
<b>E</b>	18–24	45,7–61,0
<b>F</b>	60	152,4
<b>G</b>	30–36	76,2–91,4
<b>H</b>	36	91,4

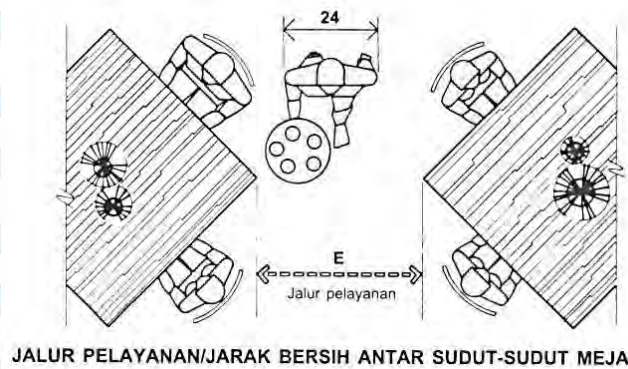
**Tabel 2.8** Ukuran Anthropometri Jarak Bersih untuk Pelayanan Pramusaji dan antar Kursi.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 228)

Gambar 2.9 menunjukkan jarak bersih minimal bagi kombinasi jalur pelayanan dan sirkulasi pada sebuah kegiatan yang bervolume rendah. Ukuran lebar tersebut tidak akan mengakomodasi dua lajur. Salah seorang, entah itu pramusaji atau pengunjung, terpaksa harus menepi agar terhindar dari kontak tubuh. Sirkulasi minimal orang lewat adalah 76,2 cm (huruf C). Gambar ini semata-mata menunjukkan keseluruhan faktor yang terkait dalam penentuan jarak bersih tersebut, termasuk gangguan kursi-kursi terhadap ruang untuk jalur tersebut. Pada gambar 2.9 sebelah kanan, pada awal kegiatan, letak kursi lebih dekat ke meja. Menjelang berakhirnya kegiatan untuk bersantai, orang mungkin akan memundurkan kursinya menjauhi meja kira-kira sampai dengan 61 cm. Saat bangkit dari kursi pada akhir kegiatan makan tersebut, kursi akan terletak sejauh 91,4 cm. Bila keseluruhan gangguan tersebut dipertimbangkan, jarak bersih keseluruhan antar meja dapat sejauh 274,3 cm yang mungkin saja terbukti tidak ekonomis. Pemecahan logis yang disarankan untuk jarak bersih antar meja adalah sebesar 213,4 cm.







**Gambar 2.9** Berbagai Jarak Bersih Sirkulasi.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 229)

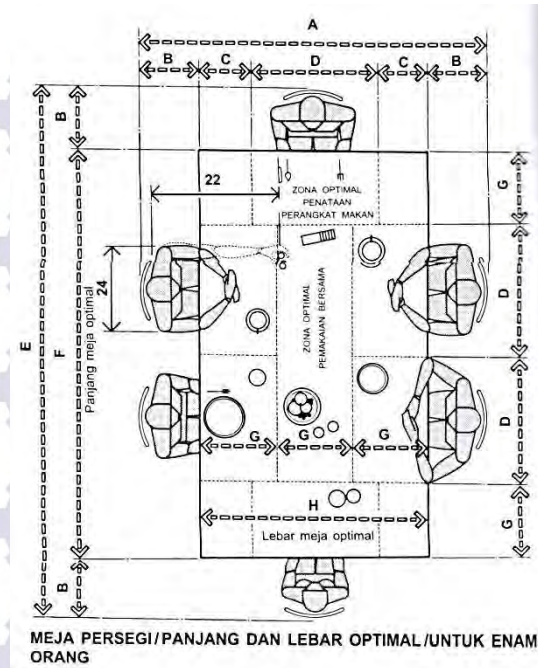
	in	cm
<b>A</b>	54–66	137,2–167,6
<b>B</b>	30–40	76,2–101,6
<b>C</b>	18–24	45,7–61,0
<b>D</b>	18	45,7
<b>E</b>	36	91,4

**Tabel 2.9** Ukuran Berbagai Jarak Bersih Sirkulasi.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 229)

Gambar 2.10 menunjukkan dalam pengaturan suatu meja tertentu, kursi-kursi dari dua meja yang berdekatan mungkin diatur saking membelakangi atau bertolak belakang sehingga dibutuhkan jarak bersih di antaranya. Jarak bersih ini tidak dimaksudkan untuk sirkulasi umum atau pelayanan, tetapi semata-mata untuk pencapaian ke arah kursi. Jarak bersih minimal antar kursi sebesar 45 cm seperti yang ditunjukkan dalam gambar sebelah atas, atau jarak minimal antar meja sebesar 137,2 cm, merupakan ukuran yang cukup sesuai. Ukuran yang lebih dianjurkan adalah 167,7 cm sebagai jarak bersih antar meja. Jarak bersih minimal yang dianjurkan untuk jalur pelayanan adalah sebesar 91,4cm seperti ilustrasi dalam gambar tengah dan bawah. Jika pengaturan diagonal seperti pada gambar di sebelah bawah menggunakan meja-meja yang lebih kecil, kursi-kursi mungkin terletak menjorok ke luar dari sudut-sudut meja, namun jarak bersih sebesar 91,4 cm harus tetap dipertahankan. Jika kursi-kursi tersebut memang terletak menjorok ke luar, jarak bersih harus diukur antara kursi-kursi, bukan antar sudut-sudut meja.





**Gambar 2.10** Berbagai Ukuran Meja.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 142)

	in	cm
A	96-102	243,8-259,1
B	18-24	45,7-61,0
C	12	30,5
D	30	76,2
E	132-144	335,3-365,8
F	96	243,8
G	18	45,7
H	54	137,2
I	36-42	91,4-106,7
J	48 min	121,9 min.
K	18 min.	45,7 min.

**Tabel 2.10** Ukuran Meja.

(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, hal. 142)

Gambar 2.11 menunjukkan unit tambahan optimal untuk suatu perjamuan formal yang terdiri atas enam orang. Ukuran meja yang ditunjukkan adalah 137,2 x 243,8 cm. Hal ini akan memungkinkan setiap orang memiliki zona alat makan perorangannya sebesar 45,7 x 76,2 cm dan akan memungkinkan zona pemakaian bersama pada bagian tengah meja selebar 45,7 cm. Ukuran selebar 76,2 cm diperlukan bagi setiap orang sebagai ruangan untuk sikunya.



## 2.8 Studi Ruang

### Ruang Secara Umum

Adalah wadah yang meliputi ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lainnya hidup dan melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya.<sup>3</sup>

### Tata Ruang

Adalah wujud dari struktur dan pola pemanfaatan ruang, baik direncanakan maupun tidak direncanakan.<sup>4</sup>

### Rencana Tata Ruang

Adalah hasil perencanaan struktur dan pola pemanfaatan ruang. Adapun yang dimaksud dengan struktur pemanfaatan ruang adalah susunan unsur-unsur pembentuk lingkungan secara hirarkis dan saling berhubungan satu dengan lainnya, sedangkan yang dimaksud dengan pola pemanfaatan ruang adalah tata guna tanah, air, udara, dan sumber daya alam lainnya dalam wujud penguasaan, penggunaan, dan pemanfaatan tanah, air, udara, dan sumber daya alam lainnya.<sup>5</sup>

Ada beberapa jenis organisasi ruang, diantaranya<sup>6</sup> :

- Organisasi Terpusat, yaitu sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.
- Organisasi *Linier*, yaitu suatu urutan dalam satu garis dan ruang-ruang yang berulang.
- Organisasi *Radial*, yaitu sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi ruang-ruang linier yang berkembang menurut arah jari-jari.
- Organisasi *Cluster*, yaitu kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual.
- Organisasi *Grid*, yaitu organisasi ruang-ruang dalam daerah *structural grid* atau struktur tiga dimensi lain.

Sebagai makhluk sosial manusia perlu berhubungan dengan manusia lain. Selain itu, manusia juga merupakan makhluk individu, yang memerlukan saat-saat untuk melakukan hal-hal

---

<sup>3</sup> URL : <http://www.penataanruang.net/taru/nspm/7/Bab2.pdf>

<sup>4</sup> *ibid.*

<sup>5</sup> *ibid.*

<sup>6</sup> URL : <http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/teori-arsitektur-1/organisasi-ruang>



yang bersifat privat. Orang yang berkumpul terus menerus dengan orang lain memiliki kemungkinan besar untuk terserang depresi, yang mengakibatkan orang tersebut mengamuk, atau melakukan kekerasan terhadap orang lain. Kebutuhan-kebutuhan ini mengakibatkan munculnya penggolongan ruang sosiofugal dan sosiopetal

- Ruang Sosiofugal

Jenis ruang ini cenderung untuk memisahkan masing-masing individu, sehingga suasana lebih privat. Pada area lounge pemisahan dapat dilakukan dengan sekat sebatas mata, atau penataan perabot.

- Ruang Sosiopetal

Jenis ruang ini cenderung menyatukan manusia, dan membuatnya saling berinteraksi satu sama lain.

### **Efek Psikologis Terhadap suatu Ruang**

#### **Ruang yang rendah supaya berkesan tinggi**

- Seluruh dinding ditempel dengan kertas pelapis yang bermotif garis-garis tegak lurus.
- Pelapis dinding ditempel sampai *ceiling* tanpa ada pembatas diantaranya.
- *Ceiling* diberi penyorotan yang terang *direct light* ataupun *indirect light*

#### **Ruang yang tinggi agar tampak indah**

- Menempelkan pelapis dinding yang motif sejajar secara *horizontal*.
- Pelapis dinding ditempel sampai *ceiling*.
- Pelapis dinding serupa juga ditempel pada *ceiling*.
- Penyorotan diarahkan pada lantai.

#### **Ruang pendek agar tampak panjang**

- Memasang pelapis dinding pada salah satu sisi dengan permainan dan penekanan pada warna supaya kontras.
- Pada *ceiling* dipasang motif bergaris lurus memanjang.
- Pada dinding tatapan dipakai warna ringan, lebih ringan dari pada dinding yang di sebelahnya.

#### **Ruang kecil agar terkesan besar**

- Menggunakan warna terang / ringan pada pelapis dinding dan *ceiling*.



- Menggunakan pelapis dinding bermotif garis tegak lurus dan menghindari warna kuat.
- Pelapis memberi efek mengkilap dengan bahan yang memantulkan cahaya, tetapi tidak boleh terlalu mengkilap, karena akan menjadi silau.
- Sedapat mungkin dibuat bukaan-bukaan dengan dinding kaca agar tampak menyatu dengan alam luar.

#### Ruang yang luas supaya tampak sempit

- Ruang yang luas supaya tampak sempit.
- Menggunakan motif / pola yang besar-besar.
- Pelapis dinding bergaris *diagonal* dengan warna kuat.

#### Penegasan letak pintu masuk

- Supaya pintu masuk tampak jelas dan menonjol ke dalam, usahakan menggunakan warna cerah di sekelilingnya, dan warna gelap di bagian dalamnya.

#### Ruang sudut supaya tampak tinggi

- Ruang sudut tampak tinggi dengan penempatan warna cerah dan penyorotan ke arah *ceiling*.

#### Ruang menonjol ke dalam supaya mudah terlihat

- Warna ruang dibuat kontras dengan warna sekeliling, serta warna gelap yang akan mempersempit *volume* ruang.

## **2.9 Studi tentang Psikologi Warna Dalam Ruang**

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo da Vinci menemukan warna utama yang *fundamental*, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, biru, hitam dan putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa objek yang berwarna hampir selalu menjadi pilihan. Marial L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress*, menggolongkan warna menjadi dua, warna *ekternal* dan *internal*. Warna *ekternal* adalah warna yang bersifat fisika dan *faali*, sedangkan warna *internal* adalah warna sebagai



persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya. (Darmaprawira, 2002:30).<sup>7</sup>

### **Pengaruh Warna terhadap Emosi**

Warna merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya. Havelock Ellis pada artikelnya "*Psychology of Red*" dalam "*Popular Science*" mengatakan bahwa pada spektrum warna merah itu timbul paling bawah, tetapi munculnya pada mata kita adalah paling cepat dan kuat.

Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengidikasikan kontrol pribadi dan penahanan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tak tertahankan.<sup>8</sup>

Menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya "*Color Harmony*" membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- Warna tua/gelap : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua).
- Warna muda / terang : warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran abu-abu.

### **Nilai Warna**

- Putih terasa menambah kecerahan warna serta menambah ukuran atau skala karena putih memantulkan cahaya.
- Hitam menyerap warna serta menciutkan ukuran karena hitam menyerap cahaya.
- Abu-abu akan menetralsisir, makin dekat warna makin dekat nilai abu-abu dan makin kuat netralnya.
- Putih di atas hitam terasa kurang mencolok dibandingkan dengan hitam di atas putih, karena putih memantulkan cahaya sedangkan hitam menyerapnya.

---

<sup>7</sup> URL : <http://www.dhim-out.co.tv/2009/10/psikologi-warna.html>

<sup>8</sup> URL : <http://www.dhim-out.co.tv/2009/10/psikologi-warna.html>



- Nilai kontras yang kuat mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian dan bila tidak digunakan secara ahli akan menimbulkan suatu efek yang membingungkan.

## 2.10 Studi Tentang Pencahayaan

### Sumber-sumber Cahaya

Pada umumnya, kebanyakan sumber cahaya bertujuan untuk menghasilkan cahaya putih, dimana penampilannya diukur oleh 2 (dua) hal :

- Temperatur warna, yang menggambarkan apakah cahaya tampak hangat (kemerahan), netral, atau dingin (kebiruan). Istilah temperatur berhubungan dengan pancaran cahaya dari benda logam yang dipanaskan hingga titik pijar. Misalnya, temperatur warna dari lampu pijar adalah sekitar 2700 K, terlihat seperti benda logam yang dipanaskan hingga 2700 K (2427 s\derajat Celcius atau 4400 derajat Fahrenheit).
- Indeks penampilan warna (Color Rendering Index/CRI), yang menggambarkan kualitas cahaya pada skala 0 (sangat buruk) hingga 100 (sempurna).

Cahaya alami biasanya memiliki CRI 100 (sempurna). Temperatur warna, di lain pihak, bervariasi tergantung dari cuaca, musim, polusi udara, dan sudut pandang. Misalnya, kombinasi dari cahaya matahari dan cahaya langit pada siang hari di musim panas memiliki temperatur warna sekitar 5500 K, namun jika cahaya matahari tertutup, cahaya langit biru memiliki temperatur warna yang rendah sekitar 1800 K (sangat kemerahan). Cahaya langit yang berawan memiliki temperatur warna sekitar 6500 K.

Temperatur Warna (Kelvin atau K)	Aplikasi
2500	Untuk lampu pada daerah industri besar dan lampu keamanan <i>High Pressure Sodium</i> (HPS).
2700-3000	Untuk lampu tingkat rendah pada sebagian besar ruang [10 foot candle (FC)]. Untuk lampu di daerah perumahan biasa, hotel, tempat makan mewah dan restoran keluarga, taman hiburan.
2950-3500	Untuk lampu pajangan di toko retail dan galeri, lampu atraksi.
3500-4100	Untuk lampu biasa pada perkantoran, sekolah, toko, industri, apotik; lampu ruang pameran, lampu untuk tempat olahraga.
4100-5000	Untuk lampu aplikasi khusus dimana perbedaan warna sangat



5000-7500	penting; tidak biasa untuk pencahayaan umum. Untuk lampu aplikasi khusus dimana perbedaan warna sangat kritis; tidak biasa untuk pencahayaan umum.
CRI Lampu Minimum	Aplikasi
50	Untuk lampu pada daerah industri, gudang dan lampu keamanan yang tidak bersifat kritis.
50-70	Untuk lampu pada daerah industri dan penerangan umum dimana warna bukan hal penting.
70-79	Untuk lampu pada kebanyakan perkantoran, toko retail, sekolah, rumah sakit, dan gedung usaha lain serta ruang-ruang rekreasi.
80-89	Untuk lampu pada toko retail, ruang kerja, dan rumah tinggal dimana kualitas warna adalah hal yang penting.
90-100	Toko retail dan ruang kerja dimana penampilan warna cahaya adalah hal yang kritis.

**Tabel 2.11** Klasifikasi Warna dari Sumber-sumber Cahaya

### **Karakteristik Peredupan (Dimming)**

Peredupan adalah sebuah proses yang terjadi karena lampu beroperasi di bawah cahaya yang penuh, sering digunakan sebagai metode penciptaan suasana atau penghematan energi. Dengan lampu pijar, peredupan adalah hal yang sederhana dan tidak mahal, namun untuk tipe lampu lainnya, peredupan dapat menjadi lebih sulit, dan dalam beberapa kasus tidak dianjurkan.

#### **2.10.1 Jenis-jenis Lampu**

##### **Lampu Pijar dan Lampu Halogen**

Lampu-lampu pijar menghasilkan cahaya ketika arus listrik memanaskan filamen lampunya. Semakin panas filamennya, semakin putih cahaya yang dihasilkannya. Lampu yang sangat redup menimbulkan cahaya berwarna kuning-oranye (2200 K) yang mungkin dapat bertahan untuk waktu yang lama. Lampu pijar adalah jenis lampu yang paling sedikit menghemat energi. Lampu pijar standar memiliki efisiensi energi 5 sampai 20 lumen per watt.

Lampu halogen tungsten (disebut juga lampu halogen) memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lebih lama dibandingkan dengan lampu pijar standar. Umur lampu halogen berkisar antara 2000 jam sampai 10.000 jam. Beberapa tipe dari lampu halogen menggunakan kaca



bola lampu kwarsa dan dapat menjadi sangat panas, sehingga membutuhkan perlindungan khusus untuk keselamatan. Temperatur warna untuk lampu halogen adalah sekitar 3000 K yang menghasilkan cahaya lebih putih dan lebih dingin dibandingkan dengan lampu pijar. Lampu halogen memiliki efisiensi energi antara 15-25 lumen per watt.

Ketika meredup, lampu pijar dan lampu halogen adalah satu-satunya jenis lampu yang berubah warna menjadi kemerahan seiring dengan menurunnya intensitas cahaya.

Berikut merupakan tabel perbandingan antara lampu pijar dengan lampu halogen yang telah dirangkum :

Jenis Lampu	Cahaya	Temperatur	Umur	Efesiensi Energi
Lampu Pijar	Kuning-Putih	2700 K	750-1000 jam	5-20 lm/W
Lampu Halogen	Lebih Putih	3000 K	2000-10.000 jam	15-25 lm/W

**Tabel 2.16** Perbandingan Lampu Pijar dengan Lampu Halogen

### **LED (Light Emmiting Diode)**

Bentuknya bulat mendekati tabung, merupakan lampu elektronik terbaru saat ini. Terdapat berbagai warna dengan kelebihan hemat tenaga sampai dengan 80%. LED sekarang digunakan pada lampu yang berhubungan dengan teknologi, mesin, dan peralatan elektronik karena bentuknya yang kecil ringkas namun daya pancarnya yang terang. LED ditemukan oleh Oleg Vladimirovich Losev tahun 1920, seorang teknisi radio yang membuat sinyal berupa lampu sederhana. Di masa depan LED rencananya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah lampu yang tidak memerlukan tenaga listrik namun dari tenaga matahari atau angin sehingga diharapkan menghemat energi dan menjadi lampu yang menyala sepanjang masa.

### **Lampu Fluorescent**

Lampu fluorescent adalah sumber cahaya yang sangat baik untuk bangunan komersial dan institusi. Lampu fluorescent menggunakan prinsip dari proses berpendarnya mineral, (*fluorescence*) dimana bahan mineral diekspos terhadap sinar ultraviolet hingga berpendar. Warna dari lampu-tradisional meliputi warna putih dingin (*cool white*), putih hangat (*warm white*), dan cahaya siang (*day light*).



### 2.10.2 Luminair Lampu

Sebuah luminair lampu meliputi rumah lampu dan alat listri lain yang mendukungnya. Perlengkapan lampu permanen (*fixtures*) adalah luminair yang terpasang pada bangunan secara tetap. Luminair lampu dikelompokkan oleh cara pendistribusian cahaya lampunya, yaitu :

- Luminair langsung memancarkan cahaya ke arah bawah. Jenis ini meliputi sebagian besar luminair tersembunyi, termasuk *downlight* dan *troffer*.
- Luminair tidak langsung memancarkan cahaya ke arah atas, memantulkan cahaya dari langit-langit ke ruangan. Jenis ini meliputi banyak perlengkapan lampu gantung, *sconce* dan beberapa model lampu *portable*.
- Luminair pancar memancarkan cahaya ke segala arah dengan intensitas cahaya yang sama. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis dari lampu terbuka, lampu bulat, chandelier dan beberapa model lampu meja dan lampu berdiri (*standing lamp*).
- Luminair langsung/tidak langsung memancarkan cahaya ke arah atas dan ke bawah tetapi tidak ke samping. Jenis ini meliputi banyak jenis perlengkapan lampu gantung dan beberapa model lampu meja dan lampu berdiri. Luminair langsung atau tidak langsung dapat berfungsi secara semi-langsung atau semi-tidak langsung tergantung dari proporsi cahaya yang didistribusikan ke arah atas dan bawah.
- Luminair asimetris biasanya didesain untuk aplikasi khusus. Pencahayaan asimetris ke arah atas adalah perlengkapan lampu yang mendistribusikan cahaya tidak langsung lebih kuat ke satu arah, misalnya menjauh dari dinding. *Wallwasher* adalah bentuk dari perlengkapan lampu dengan distribusi pencahayaan yang lebih kuat ke satu sisi untuk menerangi dinding.
- Perlengkapan lampu yang dapat disetel adalah perlengkapan lampu dengan pencahayaan langsung yang dapat diubah-ubah arah cahayanya. Perlengkapan ini meliputi lampu track, lampu banjir dan lampu sorot.

#### Cara Memilih Jenis Luminair Dasar

Pemilihan jenis perlengkapan lampu adalah hal mendasar yang menentukan penampilan keseluruhan dan kesan psikologis dari sebuah ruangan dan suasanaanya. Berikut adalah pertimbangan untuk memilih perlengkapan lampu tertentu:

- Luminair langsung cenderung lebih efisien karena mendistribusikan cahaya secara langsung ke area kerja. Pada umumnya dapat menciptakan langit-langit yang gelap dan dinding yang lebih tinggi secara dramatis tetapi juga tidak nyaman karena terlalu kontras. Pencahayaan langsung biasanya digunakan pada lobi bangunan, kantor



eksekutif, restoran, dan ruang-ruang lain untuk memberikan kesan dramatis. Ruang-ruang yang dramatis dapat melelahkan sehingga tidak dianjurkan untuk digunakan pada ruang kerja.

- Luminair tidak langsung cenderung menciptakan ruang yang nyaman, bercahaya lembut dan tidak terlalu kontras yang secara psikologis memberi kesan luas. Kebanyakan jenis luminair ini menerangi plafon, namun tanpa tambahan pencahayaan langsung, banyak orang yang hanya menggunakan perlengkapan lampu tidak langsung mendapatkan suasana yang membosankan seperti saat cuaca berawan. Pencahayaan tidak langsung biasanya lebih banyak waktu untuk bekerja, walaupun beberapa model lampu kerja dan lampu sorot biasanya direkomendasikan untuk menghilangkan karakter yang membosankan.
- Luminair menyebar cenderung menciptakan pencahayaan umum yang luas dan sering kali dianggap silau karena kurang tertutup. Kebanyakan chandelier dan sconce adalah luminair yang mendistribusikan cahaya secara menyebar, dan umumnya dipilih sebagai ornamen atau aplikasi hiasan. Jika digunakan secara tepat, seperti chandelier kristal, perlengkapan lampu ini dapat menciptakan kilauan yang menarik, namun harus digunakan pencahayaan lain. Tanpa pencahayaan lain, luminair menyebar cenderung menciptakan pencahayaan yang datar, tidak menarik, dan sering kali menimbulkan suasana yang tidak nyaman.
- Luminair langsung atau tidak langsung sering kali adalah perpaduan yang baik antara keefisienan dari pencahayaan langsung dan kenyamanan dari pencahayaan yang nyaman dan seimbang, sementara komponen pencahayaan langsung menciptakan pencahayaan yang dramatis, menghasilkan ruang yang nyaman dan menarik.
- Luminair asimetris dipilih untuk pencahayaan khusus dari sebuah benda atau bidang. Sebagai contoh, pilihlah wallwasher untuk menerangi dinding, lampu sorot untuk menerangi lukisan atau patung.

### 2.10.3 Gaya Luminair

#### Downlight

Downlight sering disebut tabung atau *top hat*. Termasuk jenis luminair langsung, downlight biasanya berbentuk bulat dan tersembunyi di plafon. Prinsip pemakaiannya adalah untuk pencahayaan umum untuk banyak aplikasi pencahayaan hunian dan daerah komersial, terutama pada lobi, aula, koridor, toko dan ruang-ruang lainnya. Downlight dapat dipasang lampu pijar, halogen, lampu fluorescent ringkas, atau lampu HID.



#### 2.10.4 Perlengkapan Lampu Permanen Arsitektural

Perlengkapan lampu permanen arsitektural adalah perlengkapan lampu permanen yang bukan untuk pencahayaan dekoratif tetapi lebih bersifat fungsional dan tidak terlihat. Perlengkapan lampu ini digunakan untuk menerangi bentuk-bentuk arsitektural.

##### Wallwasher

Wallwasher tersedia dalam beberapa jenis :

- *Eyelid wallwasher*, adalah *downlight* dengan pelindung berbentuk seperti kelopak mata yang mengarahkan cahaya ke satu sisi dari sebuah ruangan.
- *Wallwasher* tersembunyi hampir sama dengan *downlight* namun menggunakan lensa bersudut untuk mengarahkan cahaya ke satu sisi dinding.
- *Wallwasher* berlensa di permukaan dan semi tersembunyi serta *wallwasher* terbuka mengarahkan cahaya ke dinding di dekatnya dan biasanya bekerja paling baik; lampu ini juga dapat dipasang sebagai lampu *track*.
- *Downlight wallwasher* didesain lebih untuk pencahayaan ruangan daripada untuk menerangi dinding.

##### Wall Grazing Fixture

*Wall Grazing Fixture*, kadang disebut *wall slot*, digunakan untuk menerangi dinding pada lobi, koridor, dan area penting. Perlengkapan lampu ini sangat baik untuk menerangi permukaan yang bertekstur dan permukaan yang berlapis.

##### Perlengkapan Lampu Sorot Permanen

Perlengkapan lampu sorot permanen memungkinkan cahaya untuk fokus pada permukaan bangunan dan benda seni.

- Lampu sorot tersembunyi tampil sebagai *downlight* namun secara internal memungkinkan rotasi dan elevasi dari cahaya yang dipancarkannya,
- Lampu sorot berbentuk bola mata dan dapat ditarik ke bawah seperti *downlight*, namun penampilannya dapat diubah-ubah.
- Sistem pencahayaan lampu *track* didesain untuk menyorot pameran benda seni dan produk retail; untuk kemudahan dan penggunaan yang fleksibel, rumah lampu dapat ditempatkan pada titik manapun pada *track*.



### 2.10.5 Pencahayaan Dekoratif

Pencahayaan adalah hiasan dari arsitektur, dan pada banyak jenis bangunan, memainkan peran penting yang menentukan gaya, periode, atau motif bangunan.

- *Chandelier* adalah perlengkapan lampu hias yang biasanya terdiri dari banyak lampu pijar kecil yang menyerupai efek cahaya dari nyala lilin. *Chandelier* digantung dan biasa digunakan untuk penerangan di ruang makan, foyor dan ruang formal lainnya.
- *Sconce* adalah luminair hias atau dekoratif yang dipasang pada dinding. Sering kali, *sconce* dipasangkan dengan *chandelier*. *Sconce* memiliki jenis yang sangat banyak, dari perlengkapan lampu permanen kristal dengan lampu *flame-tip* hingga lampu permanen dengan desain yang modern.
- Lampu gantung adalah perlengkapan lampu dekoratif yang digantung pada plafon. Lampu gantung ini biasa digunakan pada pertokoan, hotel, dan restoran baik karena penampilannya maupun karena penerangan.

### 2.10.6 Pensaklaran dan Peredupan

#### Persyaratan Pencahayaan

Aturan pencahayaan bangunan mensyaratkan kontrol pencahayaan yang diatur dalam Peraturan mengenai energi seperti ASHRAE/IESNA 90.1 (American Society of Heating, Refrigerating and Air Conditioning Engineers/Illuminating Engineering Society of North America) dan beragam peraturan daerah mengharuskan tombol saklar pada setiap ruang bukan tempat tinggal tetapi tidak harus dipasang pada setiap sisi pintu. Hal ini penting untuk mengingatkan orang agar mematikan lampu jika sudah tidak memerlukannya lagi.

#### Peredupan Preset

Preset *dimmer* memungkinkan tingkat pencahayaan dari tiap *dimmer* untuk diatur dan disimpan dalam memori. Lalu, ketika tombol ditekan, lampu merespon dengan meredup sesuai dengan tingkat peredupan yang telah disetel, menciptakan nuansa pencahayaan tersendiri. Alat peredup lampu preset yang biasanya digunakan adalah *four-dimmer*, dengan empat jenis peredupan lampu yang umumnya digunakan untuk mengontrol cahaya pada ruang keluarga yang luas pada rumah tinggal, *ballroom* hotel, dan restoran dimana kombinasi pencahayaan digunakan pada waktu yang berbeda atau pada fungsi yang berbeda. Keempat jenis peredupan lampu disimpan dalam memori; ketika tombol tertentu ditekan, cahaya lampu akan meredup sesuai dengan jenis peredupan yang telah disetel.



## 2.11 Studi Penghawaan

### Sistem Penghawaan Buatan

Air Conditioner (AC) merupakan suatu komponen/peralatan yang dipergunakan untuk mengatur suhu sirkulasi, kelembaban dan kebersihan udara di dalam ruangan. Air Conditioner (AC) mempertahankan kondisi udara baik suhu dan kelembabannya agar nyaman dengan cara sebagai berikut :

- Pada saat suhu ruangan tinggi, AC akan mengambil panas dari udara sehingga suhu ruangan turun, dan sebaliknya ketika suhu ruangan rendah, AC akan memberikan panas ke udara, sehingga suhu udara akan naik.
- Bersamaan dengan itu, kelembaban udara juga dikurangi sehingga kelembaban udara dipertahankan pada tingkat yang nyaman.

### Fungsi Sistem AC

Sistem Air Conditioner (AC) digunakan untuk membuat temperatur udara di dalam suatu ruangan menjadi nyaman. Apabila suhu pada suatu ruangan terasa panas, maka udara panas ini diserap sehingga temperaturnya menurun. Apabila udara dalam ruangan lembab, maka kelembaban akan dikurangi sehingga udara dipertahankan pada tingkat yang pas.

Dari keterangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem AC berfungsi untuk :

- Mendinginkan udara
- Mereduksi tingkat kelembaban udara
- Mensirkulasi udara
- Membersihkan udara

### Jenis-jenis AC

- *AC Split Wall*

Merupakan jenis AC yang paling umum digunakan dan dipasang di dinding. AC ini terbagi menjadi dua bagian yaitu AC *Indoor* dan *Outdoor*. AC *Indoor* adalah bagian AC yang mengeluarkan hawa dingin dan *Outdoor* adalah bagian tempat dimana mesin berada.



- *AC Cassette*

Jenis AC ini, bagian *indoor* menempel di plafon. Jenis AC ini terdapat dalam berbagai ukuran mulai dari 1,5 pk hingga 6 pk. Cara pemasangan AC ini memerlukan keahlian khusus.

- *AC Central*

Sistem AC *Central* merupakan suatu sistem AC dimana proses pendinginan udara terpusat pada satu lokasi yang kemudian didistribusikan/dialirkan ke semua arah atau lokasi (satu *outdoor* dengan beberapa *indoor*). Sistem ini memiliki beberapa komponen utama yaitu unit pendingin atau *Chiller*, Unit pengatur udara atau *Air Handling Unit* (AHU), *Cooling Tower*, system pemipaan, system saluran udara atau *ducting* dan system control & kelistrikan.

## 2.12 Studi Lokasi Eksisting *Cocktail Bar & Lounge* di Wilayah Bersejarah di Surabaya

Warisan adalah penggunaan masa lalu yang dibawa ke masa kini dan dengan sengaja dibentuk dari sejarah, peninggalan, dan kenangan sebagai jawaban untuk kebutuhan di masa sekarang (Ashworth, G.J. and J.E. Tunbridge, 1999). Wilayah historis adalah salah satu dari peninggalan bersejarah yang berperan pada pembangunan suatu kota (Kostof, S., 1991; Pacione, M., 2001). Keberadaan masyarakat di daerah yang bersejarah tidak dapat diabaikan dalam perencanaan pembangunan. Penolakan masyarakat pada perencanaan pembangunan terutama disebabkan oleh tidak adanya pendekatan sosial budaya yang menjawab kebutuhan masyarakat (Daldjoeni, N., 1997).

Studi daerah-daerah yang bersejarah di Surabaya dibuat oleh Van Ellen dan Spijkerman (Van Ellen and Spijkerman, S.C., 1991) yang berjudul *Urban Heritage of the Old City in Surabaya*. Hasil dari studi tersebut menunjukkan pendekatan kepada susunan ruang wilayah peninggalan berdasarkan nilai historis bangunan tua, penggunaan atau penggunaan kembali bangunan dan petunjuk-petunjuk desain gedung baru daerah tersebut.

Surabaya telah mengesahkan bangunan-bangunan bersejarah dan lokasi-lokasinya berdasarkan Peraturan Lokal No. 5/2005. Ada banyak wilayah peninggalan bersejarah di kota Surabaya, seperti Ampel, Bubutan, Darmo, Genteng, Gubeng, Jembatan Merah, Dr. Soetomo dan Tambaksari, Tugu Pahlawan serta Tunjungan. Sembilan wilayah peninggalan ini memiliki ciri khusus yang tidak mirip. Keterlibatan masyarakat di setiap wilayah berbeda pula.



Dalam Jurnal Penelitian Ilmiah, 7(11): 1621-1626, 2011 yang berjudul “*Determination of Potential Heritage Based on Typology in Surabaya*” oleh Rimadewi Suprihardjo, Bambang Soemardiono dan Rulli Pratiwi Setiawan, didapatkan hasil sebagai berikut :

Masing-masing wilayah peninggalan di Surabaya ditemukan karakteristik yang berbeda, seperti fungsi dari wilayah tersebut, penggunaan lahan, bangunan, bentuk ruangan dan elemen-elemen yang menjadi identitas serta karakteristik wilayah tersebut.

Tabel di bawah ini menunjukkan elemen-elemen seperti fungsi, penggunaan lahan, gaya bangunan, dan identitas yang menekankan karakteristik wilayah tersebut. Gaya bangunan didominasi oleh Kolonial/gaya bangunan Belanda, sementara penggunaan lahan secara khas bercampur antara perdagangan, jasa dan kantor.

No.	Wilayah	Fungsi	Penggunaan Lahan	Gaya Bangunan	Identitas
1.	Ampel	Religi	Bercampur	Jawa, Cina, Belanda	Masjid/Pemakaman
2.	Bubutan	Perdagangan	Bercampur	Belanda/Cina	Bekas Rumah Sakit/ Fasilitas Perbelanjaan
3.	Darmo	Perumahan/Jasa	Bercampur	Belanda	Rumah Sakit/ Sekolah/Perumahan
4.	Genteng	Perdagangan/Jasa	Bercampur	Belanda, Cina	Fasilitas Perbelanjaan
5.	Gubeng	Jasa/Perumahan	Bercampur	Belanda	Perumahan
6.	Jembatan Merah	Perdagangan/Jasa	Bercampur	Belanda, Cina	Fasilitas Perbelanjaan
7.	Dr. Soetomo dan Tambaksari	Perdagangan/Jasa Fasilitas Kesehatan/ Pendidikan	Bercampur	Belanda	Gereja/Perumahan
8.	Tugu Pahlawan	Perdagangan/Jasa/ Perkantoran	Bercampur	Belanda	Monumen Tugu Pahlawan
9.	Tunjungan	Perdagangan/Jasa/ Perkantoran	Bercampur	Belanda	Fasilitas Perbelanjaan Perkantoran

**Tabel 2.12** Elemen yang menekankan karakteristik wilayah

(Sumber : *J. Appl. Sci. Res.*, 7(11): 1621-1626, 2011)



Kesembilan wilayah peninggalan sejarah tersebut kemudian dievaluasi dengan memusatkan pada fungsi keruangan di setiap daerah geografis serta kepadatan objek peninggalan sejarah dalam area tersebut. Deskripsi dapat diuraikan sebagai berikut :

- Ampel : wilayah ini dirasa membentuk ruang secara fisik dan secara visual dibatasi oleh Jalan KH. Mansyur dan Jalan Pegirian. Situs arkeologi yang kuat mendukung situs tersebut adalah Masjid Ampel, Pemakaman Sunan Ampel dan keberadaan bangunan bersejarah lain di sekitarnya.
- Bubutan : Wilayah ini secara spesifik terletak antara Jalan Pasar Besar dan Jalan Kranggan. Situs arkeologi yang padat ditandai dengan bangunan bersejarah seperti restoran (sebelumnya dikenal sebagai rumah sakit), gereja, kantor polisi, penjara koblen, dan beberapa situs peninggalan seperti Alun-alun Contong, Kampung Kraton dan Tumenggungan.
- Darmo : Wilayah yang membentuk kawasan bersejarah secara kuat terletak di Jalan Darmo. Karakteristik wilayah ini adalah Pemakaman Sunan Bungkul dan komplek perumahan Belanda.
- Genteng : Situs-situs peninggalan sejarah tidak dapat membentuk kesatuan didalam wilayah ini. Situs peninggalan yang memperkuat wilayah ini adalah Kampung Peneleh dan Lawang Seketeng yang kurang dianggap sebagai daerah dengan nilai peninggalan yang tinggi.
- Gubeng : Wilayah yang membentuk kawasan bersejarah secara kuat terletak di Jalan Gubernur Suryo dimana terdapat Patung Joko Dolog. Karakteristik kepadatan bangunan bersejarah wilayah ini adalah Grahadi, Balai Pemuda, Kantor Pos Simpang dan sekolah. Wilayah lain yang membentuk ruang secara kuat berada pada Jalan Walikota Mustajab dan Jalan Taman Surya dimana Balai Kota sebagai Kantor Walikota dan beberapa perumahan dengan gaya kolonial.
- Jembatan Merah : Wilayah yang membentuk kawasan bersejarah dalam wilayah ini dibagi menjadi 2 (dua) bagian. Pertama adalah wilayah yang terletak di sepanjang Jalan Rajawali yang bercirikan bangunan bersejarah untuk perkantoran. Kedua, adalah wilayah yang berlokasi di Jalan Kembang Jepun, dimana bangunan bersejarah digunakan untuk fasilitas perbelanjaan.
- Dr. Soetomo dan Tambaksari : Di wilayah ini dapat dilihat bahwa penyebaran dan kepadatan bangunan bersejarah dan lokasi tidak dapat membentuk suatu kawasan bersejarah yang saling berkaitan. Oleh karena itu, wilayah ini kurang dianggap sebagai wilayah dengan nilai peninggalan yang tinggi.



- Tugu Pahlawan : Wilayah ini membentuk kawasan peninggalan yang spesifik, khususnya sekitar Monumen Tugu Pahlawan dan bangunan-bangunan disekitarnya. Kawasan bersejarah di Monumen Tugu Pahlawan mencerminkan citra yang heroik. Wilayah ini dibatasi dengan Pasar Besar dan Jalan Pahlawan. Kawasan bersejarah kedua dapat ditemukan di Jalan Veteran dimana bangunan-bangunan bersejarahnya merupakan bangunan perkantoran.
- Tunjungan : Kawasan ini dipadati oleh bangunan-bangunan bersejarah. Kawasan bersejarah ini diperkuat oleh kehadiran bangunan bersejarah untuk perkantoran dan hotel (Hotel Majapahit).

Dalam objek Tugas Akhir Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen, lokasi kawasan bersejarah yang berpotensi sebagai lokasi eksisting *Cocktail Bar & Lounge* adalah Darmo. Hal ini dikarenakan Darmo merupakan kawasan bersejarah yang kuat dengan karakteristik rumah-rumah peninggalan Belanda yang disesuaikan dengan iklim setempat. Lokasi ini strategis, yaitu berada di Surabaya Pusat, sehingga akan mudah dicapai oleh para wisatawan.



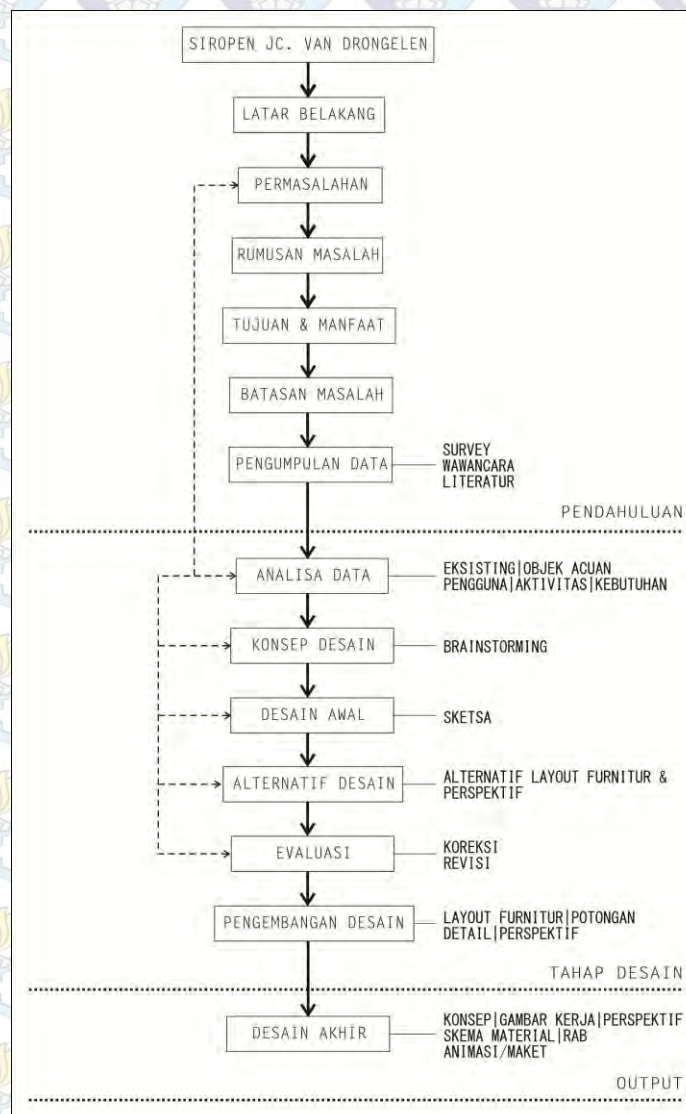
### BAB III

## METODOLOGI DESAIN

### 3.1. Metodologi

Pada Tugas Akhir Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen ini dibutuhkan data-data penelitian yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan.

Berikut ini alur metodologi Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang diterapkan dengan tujuan akhir berupa Desain Akhir.



**Bagan 3.1** Alur Metodologi Desain

(Sumber : Penulis)



### 3.2. Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu data primer dan data sekunder.

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Data ini dibutuhkan agar penulis bisa mengerti permasalahan, isu dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang diteliti.

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

#### 3.2.1. Data Primer

##### 3.2.1.1. Observasi

Observasi ke Pabrik Siropen JC. Van Drongelen Surabaya untuk mengetahui kondisi obyek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data. Data yang diperoleh antara lain :

- Mengetahui kelayakan interior Pabrik Siropen JC. Van Drongelen untuk dijadikan objek *Cocktail Bar & Lounge*.
- Suasana yang dirasakan di dalam ruang interior lobby pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen.

Observasi ke Potato Head Garage Jakarta sebagai studi eksisting acuan *Cocktail Bar & Lounge*. Data yang diperoleh antara lain :

- Menu makanan dan minuman yang disajikan.
- Perletakan dan merk alat-alat yang digunakan di bar.

Observasi ke 1914 Surabaya sebagai studi eksisting lokasi dan bangunan baru *Cocktail Bar & Lounge*. Data yang diperoleh antara lain :

- Menu makanan dan minuman yang disajikan.
- Perletakan dan merk alat-alat yang digunakan di bar.
- Data eksisting bangunan *heritage*

#### 3.2.2. Wawancara

Saat observasi lapangan, dilakukan wawancara dengan *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen, LM. Alfian Z. untuk mengetahui :



- Sejarah Siropen
- Sistem produksi dan produk-produk Siropen
- Konsumen Siropen
- Program-program Siropen
- Harapan Siropen

Wawancara juga dilakukan saat studi eksisting acuan di Potato Head Garage Jakarta dengan *Manager On Duty*, Bapak Made dan *Mixologists*, Bapak Sam dan Pius untuk mengetahui :

- Menu makanan dan minuman
- Peralatan yang digunakan di bar
- Pengetahuan seputar minuman
- *Style* Potato Head Garage

Wawancara lainnya dilakukan saat studi eksisting bangunan heritage di 1914 Surabaya dengan *General Manager*, Bapak Wongso dan Bapak Nunung selaku *Heritage Bar Manager* untuk mengetahui :

- Menu makanan dan minuman
- Peralatan yang digunakan di bar
- Pengetahuan seputar minuman
- Segmentasi Market
- Data eksisting bangunan *heritage*

### 3.2.3. Survey

Survey secara langsung berupa kuesioner untuk memperoleh pengetahuan masyarakat Surabaya akan keberadaan sirup Siropen JC. Van Drongelen, aktivitas yang dilakukan, fasilitas yang dibutuhkan di *Cocktail Bar & Lounge* serta kombinasi warna yang sesuai dengan tema *heritage tourism*.

Berikut adalah kuesioner yang menjadi alat dalam mencari sumber perolehan data.

Lokasi pengambilan data : Internet (*Google Form*)

Jumlah responden : 61 orang



Berikut adalah format kuesioner yang telah dilakukan :

### Riset Desain Interior Cocktail Bar & Lounge Siropen JC. Van Drongelen dengan Tema Heritage Tourism.

Sehubungan dengan kepentingan Tugas Akhir, kami membutuhkan data primer yang mendukung objek Cocktail Bar & Lounge Siropen JC. Van Drongelen. Kami sangat menghargai kejujuran anda dalam mengisi kuesioner ini. Kami menjamin kerahasiaan anda yang terkait dengan isi kuesioner. Hasil survey ini semata-mata digunakan untuk tujuan penelitian, bukan untuk tujuan komersial. Atas kesediaannya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,  
Mahasiswa Desain Interior ITS  
Ridha Triani

\* Wajib

*Gambar 3.1* Pendahuluan Kuesioner.

#### Demografi Responden

Nama \*

Jenis Kelamin \*

- ☐ Laki-laki  
☐ Perempuan

Rentang Usia \*

- ☐ <17 tahun  
☐ 18-25 tahun  
☐ 26-35 tahun  
☐ 36-45 tahun  
☐ 46-55 tahun  
☐ >56 tahun

Pekerjaan \*

- ☐ Siswa  
☐ Mahasiswa  
☐ Pegawai Kantor  
☐ Wirausaha  
☐ Yang lain:

#### Cocktail Bar & Lounge

Cocktail Bar & Lounge adalah Bar & Lounge yang menyediakan minuman cocktail (minuman campuran antara sari buah dengan minuman beralkohol), mocktail (minuman campuran sari buah tanpa alkohol), smoothies dan minuman dengan campuran sirup lainnya.

#### Cocktail & Mocktail



Apakah Anda pernah ke Cocktail Bar & Lounge? \*

- ☐ Pernah  
☐ Tidak Pernah

Apa tujuan Anda mengunjungi Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

- ☐ Acara Keluarga  
☐ Bertemu Rekan Bisnis  
☐ Bertemu & Berkumpul dengan Teman  
☐ Melepas Penat

Selain Cocktail Bar & Lounge, "tempat makan" manakah yang biasanya Anda kunjungi untuk tujuan di atas? \*

- ☐ Restoran  
☐ Cafe  
☐ Yang lain:

*Gambar 3.2* Pertanyaan mengenai Demografi Responden dan Kunjungan Responden ke *Cocktail Bar & Lounge*.



**Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di Cocktail Bar & Lounge**

Berapa orang teman, keluarga, ataupun rekan bisnis yang mengunjungi Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

(termasuk Anda)

☐ Tidak membawa teman (hanya sendiri)

☐ 2 orang

☐ 3-4 orang

☐ 5-8 orang

☐ 9-12 orang

☐ > 13 orang

Seberapa sering Anda mengunjungi Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong) secara rutin? \*

☐ 1 kali per minggu

☐ 1 kali per bulan

☐ 1 kali per 6 bulan

☐ 1 kali per tahun

Berapa lama Anda berada di Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ 1 (satu) jam

☐ 2 (dua) jam

☐ 3 (tiga) jam

☐ > 4 (empat) jam

Gadget apa yang Anda bawa dan gunakan saat berada di Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ Laptop

☐ Tablet

☐ Telepon Genggam

☐ Yang lain:

Fasilitas tambahan apakah yang Anda butuhkan saat berada di Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ Wi-Fi

☐ Stop Kontak

☐ Proyektor

☐ Televisi

☐ Yang lain:

Gambar 3.3 Pertanyaan mengenai Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di *Cocktail Bar & Lounge*.

**Berikut adalah varian Sirup Siropen JC. Van Drongelen Khas Surabaya sejak 1923 (Siropen Telasih Reguler, Siropen Premium, Siropen Telasih Klasik)**

Jenis hiburan musik apakah yang Anda inginkan saat berada di Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ DJ

☐ Live Accoustic

☐ Background Music (pemutaran lagu hanya melalui speaker)

☐ Tidak menginginkan hiburan musik

☐ Yang lain:

Apakah Anda berfoto di Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah Anda seorang perokok? \*

☐ Ya

☐ Tidak

Setujukah Anda apabila terdapat Smoking Area pada Cocktail Bar & Lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \*

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

Apakah anda mengetahui produk sirup Siropen JC. Van Drongelen khas Surabaya sebelumnya? \*

☐ Tahu, pernah mencoba

☐ Tahu, tidak pernah mencoba

☐ Tidak tahu

**8 RASA**

Mawar - Frambosen - Vanili  
Cocopandan - Jeruk Keprok  
Lychee - Arbei  
Melon

Khas Surabaya

Gambar 3.4 Pertanyaan mengenai Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di *Cocktail Bar & Lounge* serta Pengetahuan Responden akan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen.



**Suasana apakah yang Anda inginkan saat berada di Cocktail Bar & lounge (atau tempat biasa Anda nongkrong)? \***

☐ Santai (membuat tenang)

☐ Seru (ramai, menyenangkan)

☐ Akrab (intimate)

☐ Serius

☐ Yang lain:

**Kombinasi Warna**

Warna Metal / Logam (Gold, Silver, Besi)

Warna Monokromatik (Hitam, Abu-abu, Putih)

Warna Pastel (Ungu Muda, Merah Muda, Tosca Muda, Kuning Muda)

Warna Dasar & Neon (Biru, Kuning, Merah, Shocking Pink, Neon Green, Shocking Orange, Cyan)

Warna Natural (Cokelat, Hijau)

**Gambar 3.5** Pertanyaan mengenai Suasana serta Kombinasi warna yang diinginkan Responden pada interior yang mempunyai nuansa heritage/kesejarahan.

#### 3.2.4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari buku, laporan penelitian dan internet yang berkenaan tentang :

- Studi tentang bar yang meliputi sejarah bar, definisi bar, layout bar, macam-macam bar menurut bentuk dan fungsi, fasilitas dan peralatan bar.
- Studi tentang kategori minuman, minuman campuran, aktivitas & metode mencampur minuman, jenis-jenis gelas, perawatan khusus terhadap gelas dan minuman, serta resep *cocktail* yang digunakan dalam menu.
- Studi tentang ergonomi & anthropometri.
- Studi tentang elemen-elemen interior yang meliputi bentukan interior, warna, material, furnitur, ruang, hubungan antar ruang, sirkulasi, penghawaan, dan pencahayaan.
- Studi eksisting lokasi dan penempatan bangunan untuk objek *Cocktail Bar & Lounge*.



### 3.2.5. Tahap Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan data kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode komparatif merupakan metode yang menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul tugas akhir desain. Metode yang digunakan adalah :

- Mengumpulkan data-data secara keseluruhan.
- Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan untuk diteliti.
- Menentukan fasilitas yang akan diteliti.
- Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul tugas akhir desain interior.
- Menentukan data-data yang sesuai dengan proses desain interior.

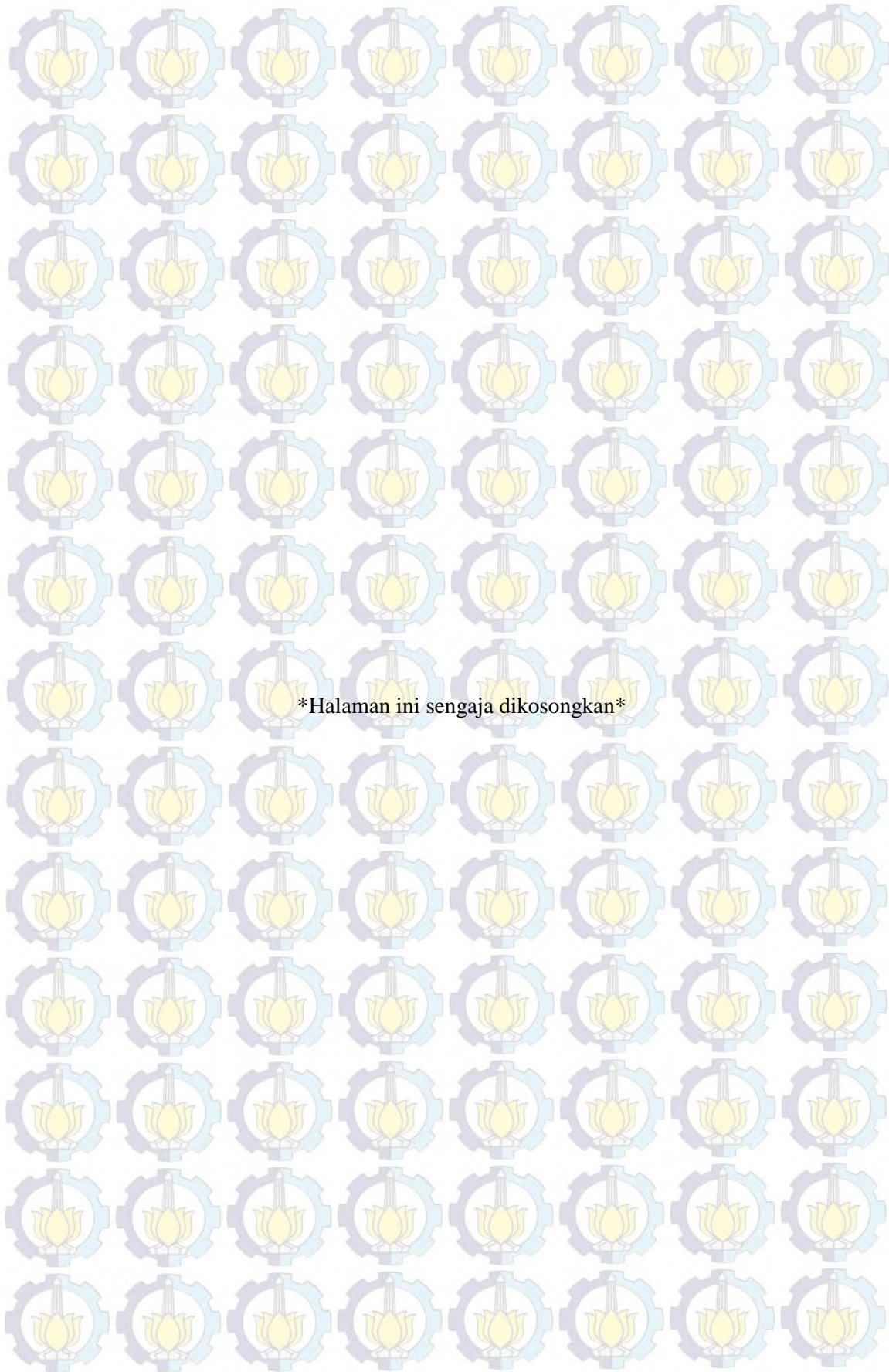
#### 3.2.5.1. Analisa Hasil Observasi

Analisa hasil observasi menganalisa hasil wawancara, studi eksisting pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen di Surabaya, studi eksisting acuan Potato Head Garage Jakarta serta studi eksisting bangunan 1914 Surabaya.

#### 3.2.5.2. Analisa Hasil Kuesioner

Analisa hasil kuesioner dilakukan untuk mengetahui perilaku, aktivitas dan kebutuhan responden terhadap objek desain *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen.







## BAB IV

### ANALISA

#### 4.1. Analisa Hasil Observasi

##### 4.1.1. Hasil Wawancara

###### Wawancara 1

Narasumber : L.M. Alfian Z.  
Jabatan Fungsional : *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen  
Waktu Wawancara : Jum'at, 27 September 2013  
Tempat Wawancara : Pabrik Siropen JC. Van Drongelen  
Jl. Mliwis No. 5  
Surabaya



**Gambar 4.1** Wawancara dengan L.M. Alfian Z. selaku *Brand Communication* Siropen JC. Van Drongelen.

(Sumber : Penulis)

###### Pembahasan 1.1

Pertanyaan :

Apa sajakah program-program yang dimiliki Siropen JC. Van Drongelen?



Jawaban :

Siropen mempunyai 2 (dua) program, yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Program jangka pendek Siropen yaitu pendekatan komunikasi kepada masyarakat dengan membentuk *positioning* sebagai produk *heritage* (beroperasi sejak tahun 1923). Program jangka pendek yang kedua adalah fokus pada penjualan produk. Karena secara produk, sirup Siropen masih kalah dengan sirup merk besar lainnya, namun secara kualitas, sirup Siropen tidak kalah. Program jangka panjang Siropen yaitu membuat tempat yang menyuguhkan minuman *cocktail*, *mocktail*, *juice* dan sebagainya, serta sajian menu makanan yang menggunakan bahan sirup. Pembuatan tempat/sarana tersebut kedepannya akan bekerjasama dengan investor. Program-program tersebut bertujuan agar produk-produk Siropen lebih dikenal oleh masyarakat Surabaya pada khususnya, serta masyarakat Indonesia pada umumnya.

### **Pembahasan 1.2**

Pertanyaan :

Apa keunggulan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen?

Jawaban :

Keunggulan produk sirup Siropen dari segi sistem produksinya adalah dimana dalam proses pembuatannya menggunakan metode konvensional dengan menggunakan guci serta panci besar peninggalan jaman Belanda. Dari segi produk, bahan yang digunakan terbuat dari 100% gula murni dan ekstrak buah yang diimpor dari Belanda. Kemurnian gulanya membuat sirup Siropen dapat bertahan hingga 3-4 tahun serta tanpa pengawet.

### **Pembahasan 1.3**

Pertanyaan :

Apa saja varian produk sirup Siropen JC. Van Drongelen dan adakah segmentasi khusus dari varian produk tersebut?

Jawaban :

- Siropen Telasih

Mempunyai 2 (dua) kemasan, yaitu Siropen Telasih Classic 630 ml, dan Siropen Telasih Reguler 650 ml. Tidak ada perbedaan mendasar diantara keduanya, hanya pembeda kemasan saja untuk memenuhi keinginan beberapa konsumen akan kemasan botol 650ml. Namun kedepannya, kemasan 650 ml secara bertahap tidak diproduksi lagi. Tidak ada segmentasi khusus produk Siropen Telasih, semua kalangan dapat



membeli produk ini di beberapa toko, supermarket, maupun di sini (Pabrik Siropen JC. Van Drongelen Jl. Mliwis, red).

- Siropen Premium

Segmentasi produk sirup Siropen Premium adalah untuk kalangan pecinta produk *heritage* dengan rasa unik yang tidak dimiliki kemasan Siropen Telasih, seperti anggur, manggis, *blueberry*, dan delima.

- Siropen Gourmet JC. Van Drongelen

Target market produk Siropen Gourmet JC. Van Drongelen adalah *café*, restoran, serta *bar & lounge*.

#### **Pembahasan 1.4**

Pertanyaan :

Siapa saja yang telah mengunjungi pabrik Siropen JC. Van Drongelen? Untuk keperluan apa?

Jawaban :

Wisatawan lokal, wisatawan internasional, komunitas pecinta produk *heritage*, perkumpulan ibu-ibu dharma wanita, pelajar, dan mahasiswa untuk keperluan kunjungan wisata sebagai buah tangan khas Surabaya, pendidikan, serta peliputan media.

#### **Pembahasan 1.5**

Pertanyaan :

Apa harapan pengelola Siropen JC. Van Drongelen kedepannya dari segi desain interior Siropen?

Jawaban :

Secara desain interior, Siropen menginginkan suatu *outlet heritage* yang lebih mengarah kepada tema *heritage* ditinjau dari sejarahnya yang merupakan sirup pertama di Indonesia khas Surabaya sejak 1923, namun dengan tidak meninggalkan unsur-unsur yang sekarang. Tema *heritage* tersebut dapat digambarkan melalui benda-benda bersejarah, namun Siropen sendiri kesulitan untuk mencari benda-benda tersebut. Untuk itu, dibutuhkan ornamen-ornamen lain yang mendekati kesan *heritage* atau jaman dulu dan tetap memperhatikan produk-produk sirup Siropen.



## **Wawancara 2**

Narasumber : Bapak Made  
Jabatan Fungsional : *Manager On Duty* Potato Head Garage Jakarta  
Waktu Wawancara : Selasa, 26 November 2013  
Tempat Wawancara : Potato Head Garage  
SCBD Lot. 14  
Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53  
Jakarta Selatan



**Gambar 4.2** Wawancara dengan Bapak Made, selaku *Manager On Duty* Potato Head Garage Jakarta.

(Sumber : Penulis)

## **Pembahasan 2.1**

Pertanyaan :

Sudah berapa lama Potato Head Garage ini beroperasi, dan bagaimana strategi marketingnya?

Jawaban :

Potato Head Garage baru beroperasi selama lebih kurang 6 bulan (sampai dengan 26 November 2013). Tanpa melakukan iklan, *Soft Opening* maupun *Grand Opening*, Potato Head Garage mampu dikenal masyarakat luas dari mulut ke mulut karena jenis *food & beverage* yang disajikan dengan kualitas dan servis yang baik, lokasi strategis yang terletak di daerah SCBD Jakarta. Desain interior bertemakan *French Fusion* diciptakan sebagai citra/image Potato Head



Garage, yaitu salah satu *bar & lounge* dari 3 (tiga) Potato Head yang ada, yaitu Potato Head *Brasserie* di Pacific Place G51A SCBD Jakarta dan Potato Head Beach Club Bali.

### **Pembahasan 2.2**

Pertanyaan :

Area/ruang apa sajakah yang ada di Potato Head Garage?

Jawaban :

- Lobby
- Area Bar
- Area Lounge
- *Main Kitchen*
- Toilet
- *Bar Back Room & Ruang Pegawai*
- *Speed Bar*
- DJ Table

### **Pembahasan 2.3**

Pertanyaan :

Siapa target konsumen Potato Head Garage, dan berapakah jumlah pengunjung setiap harinya?

Jawaban :

Pihak Potato Head Garage tidak mempunyai target kalangan khusus untuk konsumen yang ingin datang. Masyarakat kalangan apapun diperbolehkan datang dan menikmati hidangan serta suasana yang dihadirkan disini. Jumlah pengunjung setiap harinya berkisar antara 200-600 orang.

### **Pembahasan 2.4**

Pertanyaan :

Bagaimana suasana yang diciptakan pada interior Potato Head Garage?

Jawaban :

Suasana yang diciptakan pada siang dan malam hari dibuat berbeda. Pada siang hari, cahaya yang diciptakan lampu *chandelier crystal* lebih terang. Semakin malam, cahaya lampu *chandelier* lebih dihangatkan untuk memberikan suasana *intimate*/akrab.



### **Pembahasan 2.5**

Pertanyaan :

Berapakah pegawai yang dipekerjakan di Potato Head Garage?

Jawaban :

Pegawai yang bekerja di Potato Head lebih kurang sekitar 30 orang, dengan 20 orang koki dan 10 orang pramusaji.

### **Pembahasan 2.6**

Pertanyaan :

Jenis hiburan musik apakah yang ada di Potato Head Garage?

Jawaban :

Hiburan musik berupa *ambience music* dengan *genre classic disco 60s*. Potato Head Garage tidak berorientasi kepada jenis hiburan musik yang mengarah ke diskotik.

### **Wawancara 3**

Narasumber : Bapak Sam

Jabatan Fungsional : *Mixologist (Bartender)* Potato Head Garage

Waktu Wawancara : Selasa, 26 November 2013

Tempat Wawancara : Potato Head Garage

SCBD Lot. 14

Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53

Jakarta Selatan





**Gambar 4.3** Wawancara dengan Bapak Sam, selaku *Mixologist (Bartender)* Potato Head Garage Jakarta.  
(Sumber : Penulis)

### **Pembahasan 3.1**

Pertanyaan :

Bagaimana pemisahan area bar didalam *counter bar*?

Jawaban :

Terdapat 2 (dua) area di dalam *counter bar*, yaitu area *hot* dan *cold*. Area *hot* merupakan area khusus untuk membuat minuman panas (*hot*), sedangkan area *cold* merupakan area untuk membuat minuman dingin (*cold*). Hal ini dikarenakan agar minuman yang dibuat tidak saling mengkontaminasi minuman satu sama lain, dimana pada area *hot*, bakteri dapat tumbuh dan dapat mempercepat masa saji minuman tersebut.

### **Pembahasan 3.2**

Pertanyaan :

Bagaimana perletakan minuman beralkohol dan gelas pada bar?

Jawaban :

Minuman alkohol jenis *spirit* dan *beer* diletakkan berdiri berdasarkan jenis-jenisnya agar lebih mempermudah dalam mengambilnya. Susunan botol pada rak juga memberi nilai tambah pada estetika bar. Minuman-minuman berjenis ini dijaga pada suhu ruang normal.

Minuman berjenis wine diletakkan di rak dengan sudut kemiringan 45-90 derajat. Hal ini dikarenakan agar minuman tetap mengenai tutup botol, sehingga pada penggunaannya, tutup botol tetap basah dan mudah dibuka.

#### **4.1.2. Analisa Studi Eksisting Pabrik Siropen JC. Van Drongelen**





**Gambar 4.4** Fasad Depan Pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen.

(Sumber : Facebook)

Pabrik Siropen JC. Van Drongelen berlokasi di Jl. Mliwis No. 5 Surabaya. Dari segi lokasi, pada tahun 1920an lingkungan sekitar pabrik Siropen, lebih tepatnya sebelah barat Kalimas merupakan wilayah kekuasaan Belanda, sehingga saat itu lokasi pabrik ini dapat dikatakan strategis untuk kalangan elit Belanda dan kalangan menengah ke atas Tionghoa karena berada pada daerah jantung kota. Lingkungan sekitar pabrik Siropen JC. Van Drongelen yang kurang tersistem untuk dijadikan sebuah lokasi kunjungan daerah atau tempat-tempat *heritage*, menjadikannya kurang menonjol.



**Gambar 4.5** Peta Lokasi Pabrik Siropen JC. Van Drongelen.

(Sumber : Apple Maps)

Untuk dibuat sebuah *Cocktail Bar & Lounge* dari segi akses kurang memungkinkan. Selain karena terletak di sebuah gang, fasilitas parkir motor dalam jumlah banyak dan mobil juga kurang memadai.

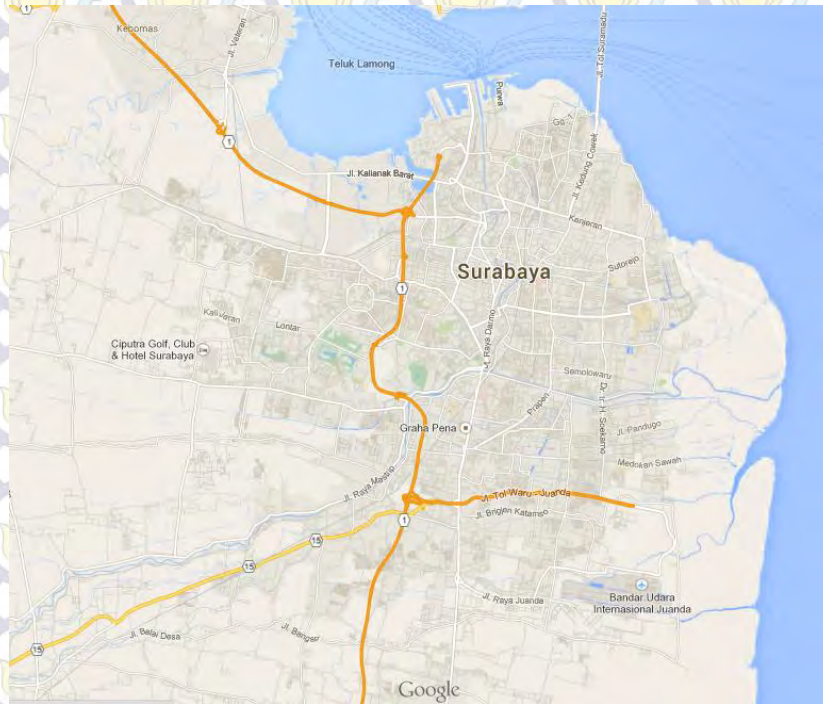
Dari beberapa faktor tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa membuat *Cocktail Bar & Lounge* dengan lokasi di Jl. Mliwis adalah tidak memungkinkan. Untuk itu, dibutuhkan lokasi dan bangunan baru yang dapat menampung kebutuhan *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen khususnya dari segi kemudahan akses, fasilitas dan dapat mendukung tema *heritage tourism*.

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan tentang Lokasi Eksisting *Cocktail Bar & Lounge* di Wilayah Bersejarah di Surabaya, lokasi kawasan bersejarah yang berpotensi sebagai

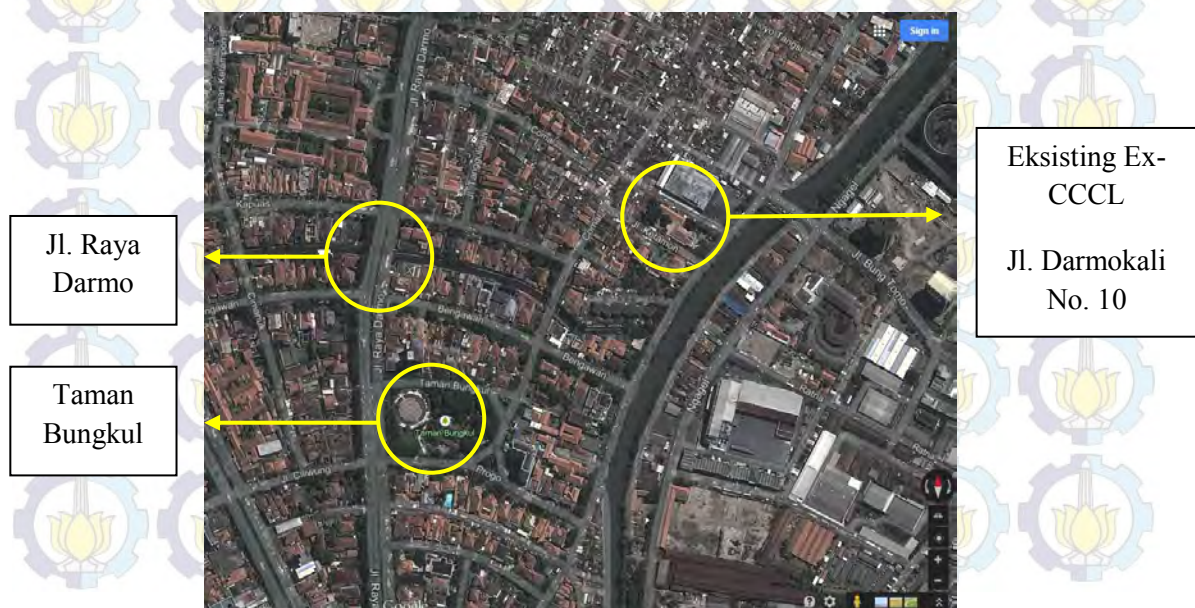


lokasi eksisting *Cocktail Bar & Lounge* adalah Tunjungan. Hal ini dikarenakan Tunjungan merupakan kawasan perdagangan (Tunjungan Plaza) dan situs pariwisata (Hotel Majapahit) yang banyak dikunjungi masyarakat kota Surabaya mengingat akan adanya Tunjungan Plaza sebagai salah satu pusat perbelanjaan terkenal dan terbesar di Surabaya.

#### 4.1.3. Analisa Studi Eksisting Lokasi dan Bangunan Baru



**Gambar 4.6** Peta Surabaya  
(Sumber : Google Map)





**Gambar 4.7** Posisi Lokasi Eksisting terhadap Jl. Raya Darmo  
(Sumber : *Google Map*)



**Gambar 4.8** Posisi Lokasi Eksisting dengan lingkungan sekitar  
(Sumber : *Google Map*)



**Gambar 4.9** Fasad depan bangunan heritage ex-CCCL  
(Sumber : Penulis)



Bangunan heritage ex-CCCL berlokasi di Jl. Darmokali No. 10 Surabaya. Lokasi ini dekat dengan lokasi Jl. Raya Darmo, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh wisatawan lokal maupun asing.

Saat ini, bangunan ex-CCCL ini diambil alih kembali oleh pemilik dan difungsikan sebagai bar dengan nama 1914 Surabaya. Berikut merupakan interior bangunan *heritage* yang saat ini sudah di alih fungsikan.



**Gambar 4.10** Lobby 1914 Bar Surabaya  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.11** Habana Whiskey & Cigar Bar  
(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.12** *Consulat Lounge & Martini Bar*  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.13** *Cigar Storage*  
(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.14** *Private Dining*  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.15** *Lounge*  
(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.16 Bar**  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.17 Private Dining**  
(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.18** *Hemingway's Rum Bar*  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.19** *Hemingway's Lounge*  
(Sumber : Penulis)

Secara keseluruhan, elemen-elemen asli dari bangunan eksisting seperti dinding, lantai tidak dirubah dan dirusak, namun hanya dilakukan beberapa penambahan seperti wallpaper pada dinding, *laminat floor* pada *Private Dining* (gambar 4.17) dan *Bar* (gambar 4.18), dan dak lantai pada *Bar*. Untuk plafon juga tidak dilakukan perubahan pada *Lounge* (gambar 4.15), namun pada *Consulat Lounge & Martini Bar* (gambar 4.12) dan *Hemingway's Rum Bar* (gambar 4.18 dan 4.19), plafon diturunkan / *down ceiling*.



#### 4.1.4. Analisa Studi Eksisting Acuan

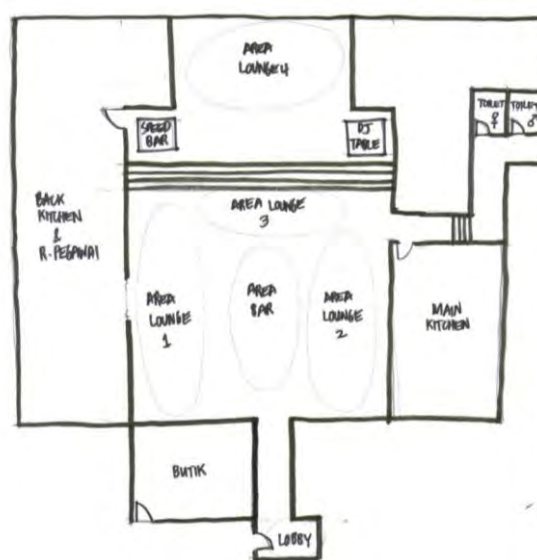
##### 4.1.4.1. Potato Head Garage Jakarta

Potato Head adalah sebuah bistro dan bar berpengalaman. Mulai desain asli dan unik dengan penafsiran berbeda terhadap sajian makanan *bistro* dan daftar *cocktail* yang membuat daftar standar baru pada budaya minum di Jakarta.

Pemilik Potato Head, Ronald Akili dan Jason Gunawan menggandeng arsitek terkemuka di Indonesia, Andra Matin untuk bekerja sama dalam mendesain ruang yang sama sekali berbeda. Desain diciptakan berdasarkan lingkungan industri klasik.<sup>1</sup>



**Gambar 4.20** Logo Potato Head Garage di Pintu Masuk Lobby  
(Sumber : Penulis)



<sup>1</sup> <http://ptthead.com/jakarta/>



**Gambar 4.21** Sketsa Denah Pembagian Area Potato Head Garage

(Sumber : Penulis)

Area-area yang terdapat dalam Potato Head Garage adalah :

- Lobby
- Area Bar
- Area Lounge
- *Main Kitchen*
- Toilet
- *Bar Back Room & Ruang Pegawai*
- *Speed Bar*
- DJ Table



**Gambar 4.22** Lorong dari Lobby menuju Area Bar & Lounge.

(Sumber : [ptthead.com/jakarta](http://ptthead.com/jakarta))

Area lobby dapat ditemui di pintu masuk pertama. Dari lobby menuju ke Area *Bar & Lounge* melewati lorong sepanjang sekitar 2-3 meter dengan lantai berwarna hitam putih dan lampu dinding kristal (*sconce*) serta *hidden lamp* menggunakan *fluorescence light* sebagai sumber cahaya. Lorong yang sempit diciptakan sebagai jalan pintu masuk untuk membuat kesan megah apabila sudah masuk ke dalam area *Bar & Lounge*.

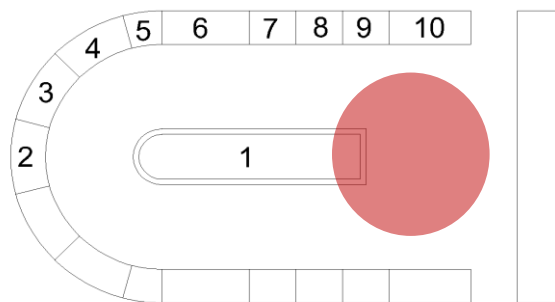




**Gambar 4.23** Area Bar & Lounge apabila dilihat dari sisi Lobby.

(Sumber : ptthead.com/jakarta)

Tampak bar yang merupakan karya seni besar abad ke-19 yang diimpor dari Rusia.<sup>2</sup>



**Gambar 4.24** Hasil Sketsa Layout Bar

(Sumber : Penulis)

Terdapat dua sisi pada bar dengan bentuk huruf U ini. Sisi U sebelah kiri dan U sebelah kanan, namun dengan pengulangan letak peralatan bar yang sama. Terdapat dua pembagian bar agar masing-masing bar dapat melayani konsumen secara bersamaan. Terdapat 2 (dua) area di dalam *counter bar*, yaitu area *hot* dan *cold*. Area *hot* merupakan area khusus untuk membuat minuman panas (*hot*), sedangkan area *cold* merupakan area untuk membuat minuman dingin (*cold*). Hal ini dikarenakan agar minuman yang dibuat tidak saling mengkontaminasi minuman satu sama lain, dimana pada area *hot*, bakteri dapat tumbuh dan dapat mempercepat masa saji

---

<sup>2</sup> <http://gastronomy-aficionado.com/2013/05/30/potato-head-garage/>



minuman tersebut. Dalam gambar 4.10, area merah menandakan area khusus untuk membuat minuman panas.

Keterangan :

- |                 |                         |
|-----------------|-------------------------|
| 1. Island Bar   | 6. Speed Rack, Ice Tray |
| 2. Speedrack    | 7. Dishwasher           |
| 3. Prepare Rack | 8. Sink                 |
| 4. Sink         | 9. Chiller              |
| 5. Sink         | 10. Bar Cashier         |

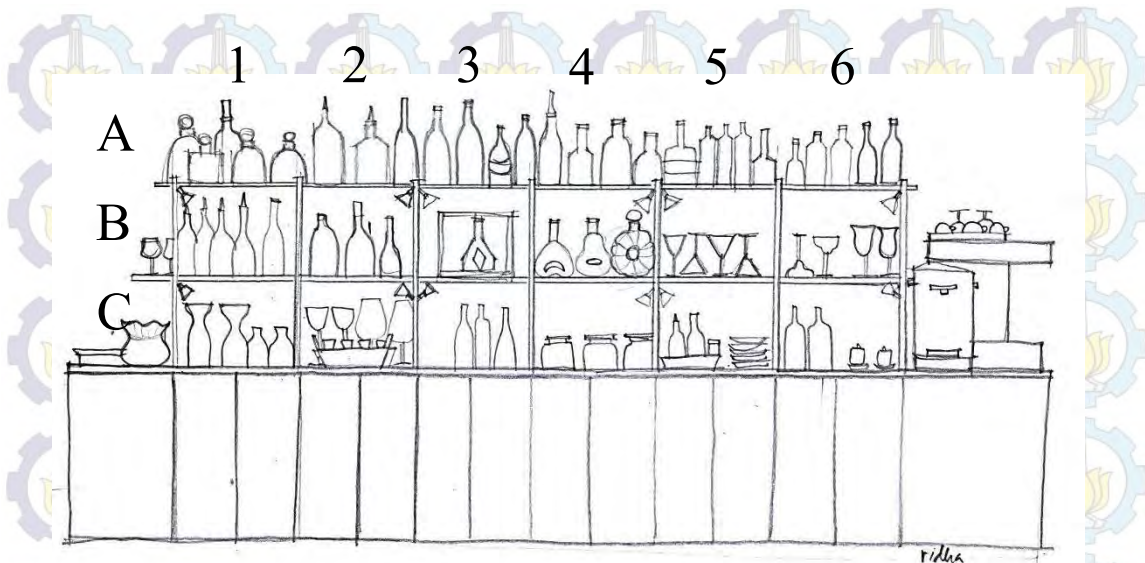


**Gambar 4.25** Susunan botol dan peralatan dalam bar Potato Head Garage.

(Sumber : Penulis)

Minuman alkohol jenis *spirit* dan *beer* diletakkan berdiri berdasarkan jenis-jenisnya agar lebih mempermudah dalam mengambilnya. Susunan botol pada rak juga memberi nilai tambah pada estetika bar. Minuman-minuman berjenis ini dijaga pada suhu ruang normal. Selain botol-botol, gelas-gelas dan bumbu-bumbu diletakkan juga berdasarkan jenisnya.





**Gambar 4.26** Sketsa Perletakan Botol-botol minuman serta Peralatan dan Bahan-bahan yang dibutuhkan pada Bar.

(Sumber : Penulis)

Keterangan :

A1 : Botol Tequila

B1 : Botol Brandy

C1 : Pitcher

A2 : Botol Vodka

B2 : Botol Liqueur

C2 : Poco Grande & Brandy Snifter

A3 : Botol Whisky

B3 : -

C3 : Botol Wine

A4: Botol Whisky

B4: -

C4&C5 : Bumbu-bumbu

A5: Botol Whisky

B5: Cocktail Glass

C6: Sirup & Teko Teh

A6: Botol Whisky

B6: Margarita & Cordial Glass



**Gambar 4.27** Sink, Blender, dan Susunan botol pada speedrack.

(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.28** Dishwasher dan Sink.

(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.29** Chiller dengan mesin kasir serta gelas-gelas pada bagian atas chiller. Anti slip floor mat digunakan untuk mencegah terjadinya terpeleset saat berada pada bar.

(Sumber : Penulis)





**Gambar 4.30** Mesin air panas dan mesin pembuat kopi pada area *hot*.  
(Sumber : Penulis)



**Gambar 4.31** Kamar Mandi/Toilet Wanita.  
(Sumber : Penulis)

Material pada kamar mandi ini menggunakan lantai dan dinding keramik berwarna putih dengan ukuran 10x10 cm memberikan kesan bersih. Material plafon menggunakan cetakan gypsum berwarna hitam. Material pintu menggunakan kayu yang di *finishing clear doff*.

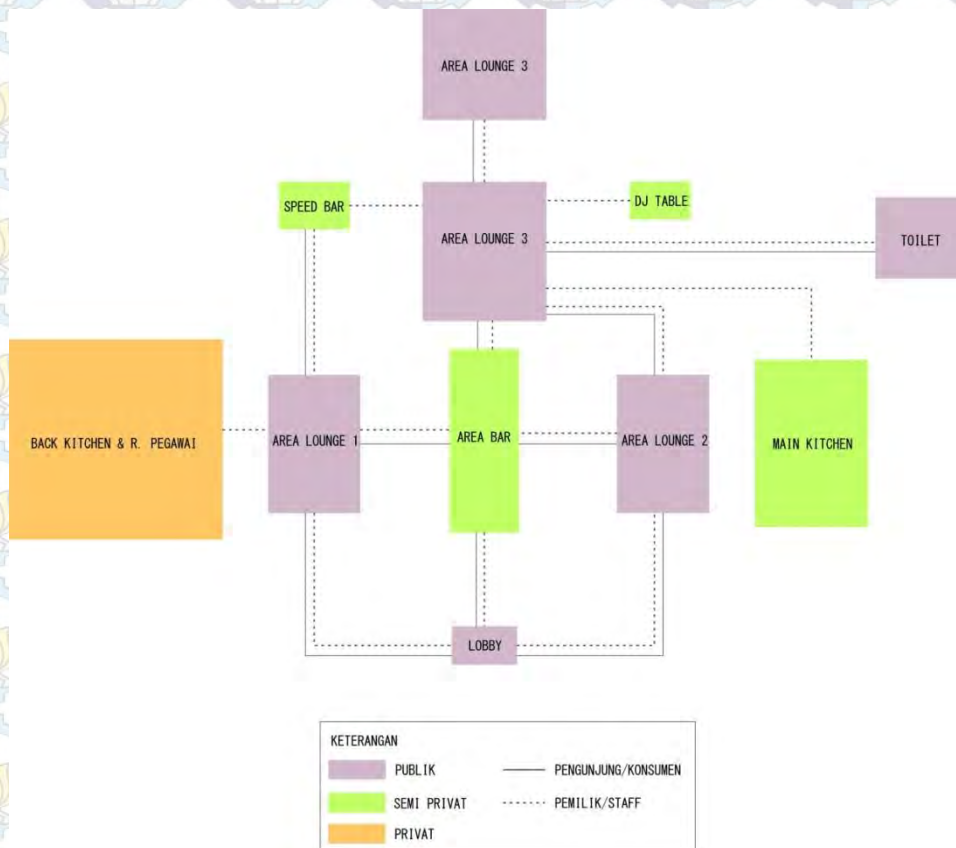




**Gambar 4.32** Tanaman gantung

(Sumber : Penulis)

Perletakan tanaman gantung di area kamar mandi dapat memberikan kesan natural dan segar. Pencahayaan yang digunakan berupa halogen *downlight* yang mempunyai CRI tinggi sehingga warna material pada kamar mandi terlihat jelas dan terang.



**Bagan 4.1** Interaction Net Potato Head Garage.

(Sumber : Penulis)



Melalui bagan 4.1 dapat dijelaskan bahwa ruangan/area yang termasuk ke dalam area publik adalah *Lobby*, Area *Lounge 1*, Area *Lounge 2*, Area *Lounge 3*, Area *Lounge 4* serta Toilet. Ruangan/area yang termasuk ke dalam area semi privat adalah Area Bar, Main Kitchen, Speed Bar serta DJ Table. Keempat area ini termasuk ke dalam area semi privat karena masing-masing area tersebut, konsumen dapat melihat atau berinteraksi dengan staff. Sedangkan Back Kitchen & R. Pegawai termasuk ke dalam ruangan privat, dimana konsumen sama sekali tidak dapat masuk ke dalamnya.

Garis sambung dan garis putus-putus yang menyambungkan area satu dengan area lainnya menunjukkan jalan untuk mencapainya. Melalui Area *Lounge 1* ke *Back Kitchen &* Ruang Pegawai, terdapat garis putus-putus yang menunjukkan hanya pemilik/staff yang bisa masuk ke dalamnya. Begitu juga dengan Area *Lounge 3* dengan *Main Kitchen*.



KETERANGAN			
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:purple; border:1px solid black;"></span>	PUBLIK	<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:darkblue; border:1px solid black;"></span>	BERHUBUNGAN
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:lightgreen; border:1px solid black;"></span>	SEMI PRIVAT	<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:teal; border:1px solid black;"></span>	SEDIKIT BERHUBUNGAN
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:orange; border:1px solid black;"></span>	PRIVAT	<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:yellow; border:1px solid black;"></span>	TIDAK BERHUBUNGAN

**Bagan 4.2** Matriks Hubungan Ruang  
(Sumber : Penulis)

Bagan 4.2 menggambarkan tentang hubungan area satu dengan area yang lainnya pada Potato Head Garage.



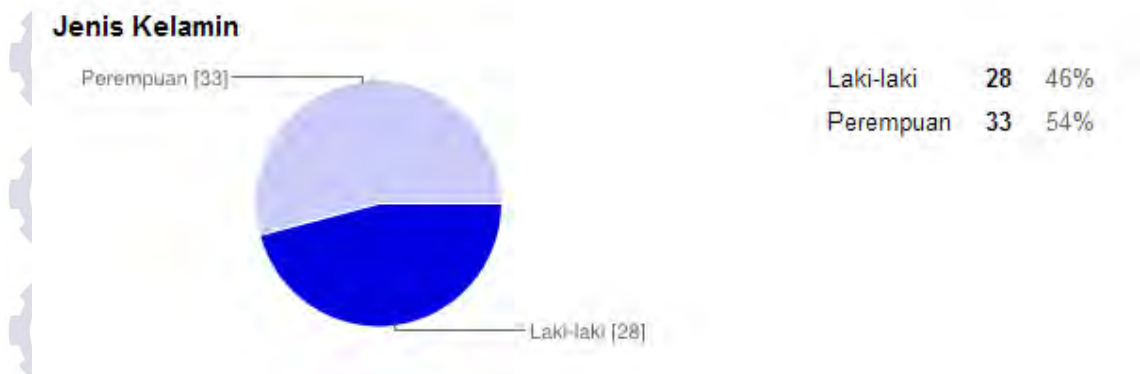
## 4.2. Analisa Hasil Kuesioner

Kuesioner disebar secara acak secara online melalui *Google Form* kepada masyarakat. Jumlah responden yang didapat per tanggal 31 Desember 2013 adalah 61 orang.

### 4.2.1. Demografi Responden

#### a. Jenis Kelamin Responden

Pertanyaan mengenai jenis kelamin responden didapatkan hasil sebagai berikut :

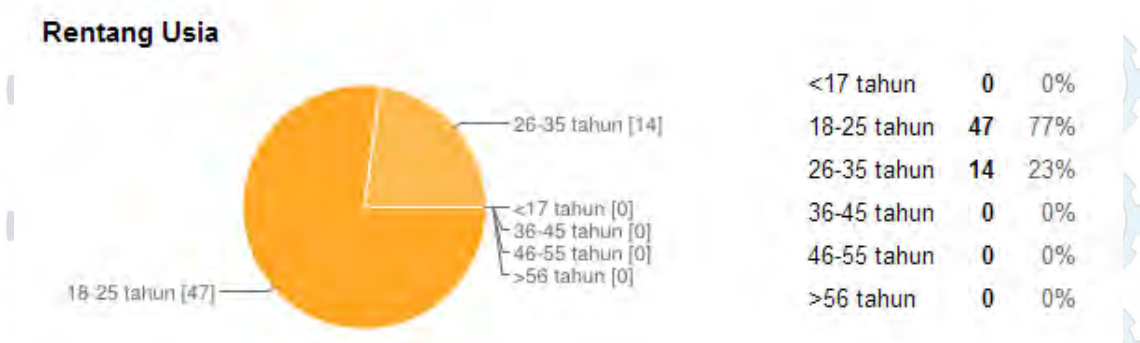


**Grafik 4.1** Jenis Kelamin Responden.

Berdasarkan grafik 4.1 di atas, diperoleh informasi bahwa jenis kelamin responden terbanyak adalah perempuan, yaitu sejumlah 33 orang (54%).

#### b. Rentang Usia Responden

Pertanyaan mengenai rentang usia responden didapatkan hasil sebagai berikut :



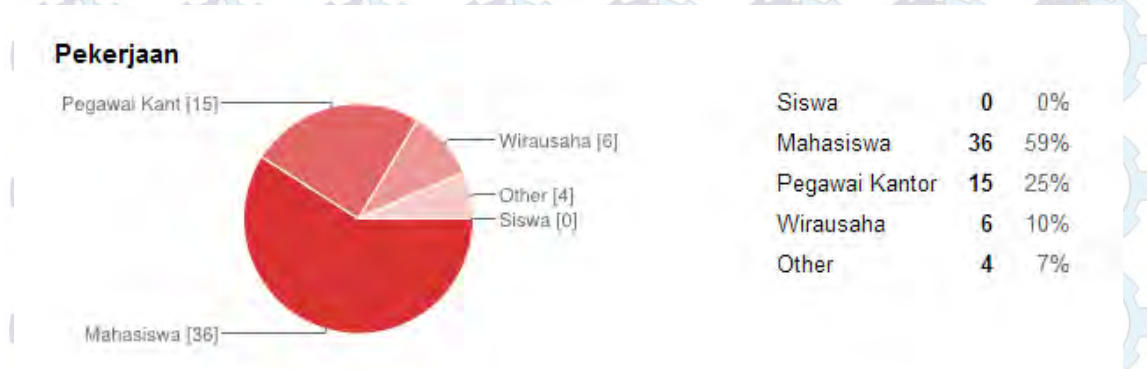
**Grafik 4.2** Rentang Usia Responden.

Berdasarkan grafik 4.2 di atas, diperoleh informasi bahwa rentang usia responden terbanyak adalah usia 18-25 tahun, yaitu sejumlah 47 orang (77%).



### c. Pekerjaan

pertanyaan mengenai pekerjaan responden didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.3** Pekerjaan Responden.

Berdasarkan grafik 4.3 di atas, diperoleh informasi bahwa pekerjaan responden terbanyak adalah mahasiswa, yaitu sejumlah 36 orang (59%).

#### 4.2.2. Kunjungan Responden ke *Cocktail Bar & Lounge*

##### a. Kunjungan Responden

Pertanyaan mengenai kunjungan responden ke *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut:



**Grafik 4.4** Kunjungan responden ke *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.4 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 49 orang (80%) responden menyatakan pernah ke *Cocktail Bar & Lounge*.



### b. Tujuan Kunjungan

Pertanyaan mengenai tujuan responden mengunjungi *Cocktail Bar & Lounge* (atau tempat nongkrong lain) didapatkan hasil sebagai berikut:

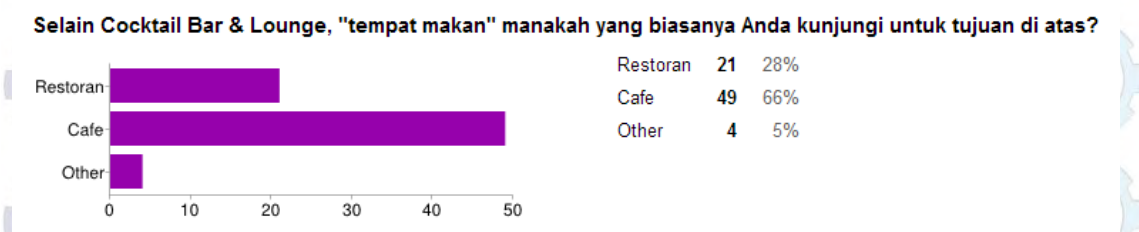


**Grafik 4.5** Tujuan kunjungan responden ke *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.5 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 50 orang (82%) responden menyatakan tujuan mengunjungi *Cocktail Bar & Lounge* (atau tempat nongkrong/makan lain bagi yang belum pernah ke *Cocktail Bar & Lounge*) adalah untuk bertemu dan berkumpul dengan teman.

### c. Tempat Makan yang Biasa Dikunjungi

Pertanyaan mengenai tempat makan yang biasa dikunjungi responden selain *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut:



**Grafik 4.6** Tempat makan yang biasa dikunjungi.

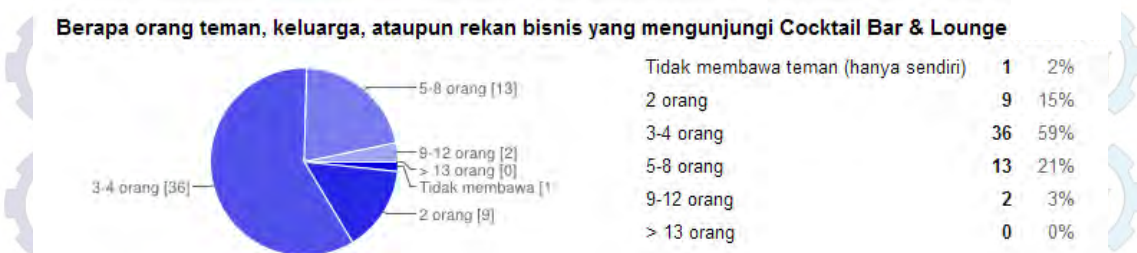
Berdasarkan grafik 4.6 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 66 persen responden memilih Café, 28 persen memilih restoran dan 5 persen memilih tempat makan lain selain *Cocktail Bar & Lounge*.



#### 4.2.3. Perilaku, Aktivitas dan Kebutuhan Responden di *Cocktail Bar & Lounge*

##### a. Jumlah Orang

Pertanyaan mengenai jumlah orang teman, keluarga ataupun rekan bisnis yang mengunjungi bersama responden *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.7** Jumlah orang teman, keluarga ataupun rekan bisnis yang mengunjungi *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.7 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 37 orang (59%) responden menyatakan mengunjungi *Cocktail Bar & Lounge* bersama 3-4 orang (termasuk responden). Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.

##### b. Frekuensi Kunjungan

Pertanyaan mengenai frekuensi kunjungan responden ke *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



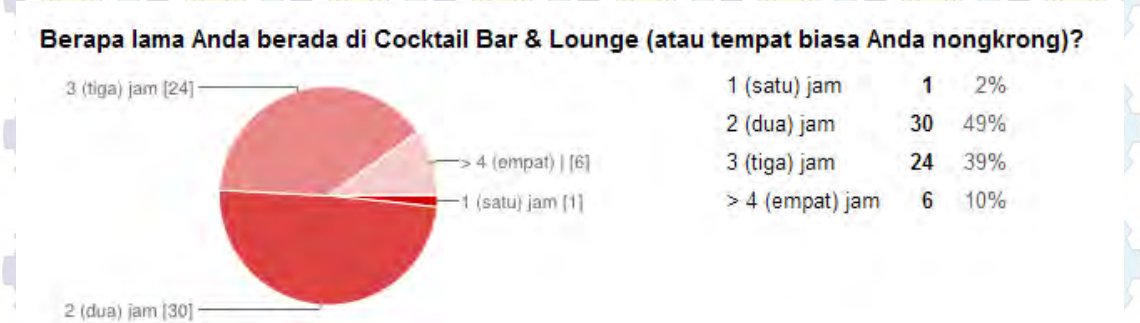
**Grafik 4.8** Frekuensi kunjungan ke *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.8 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 27 orang (44%) responden mengunjungi *Cocktail Bar & Lounge* dengan frekuensi kunjungan 1 kali per bulan.



### c. Lama Waktu Berkunjung

Pertanyaan mengenai lama waktu berkunjung responden ke *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut:



**Grafik 4.9** Lama waktu berkunjung responden ke *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.9 di atas, diperoleh informasi bahwa responden sebanyak 30 orang (49%) berkunjung ke *Cocktail Bar & Lounge* dengan waktu 2 (dua) jam. Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.

### d. Gadget yang Digunakan

Pertanyaan mengenai *gadget* yang dibawa dan digunakan responden di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



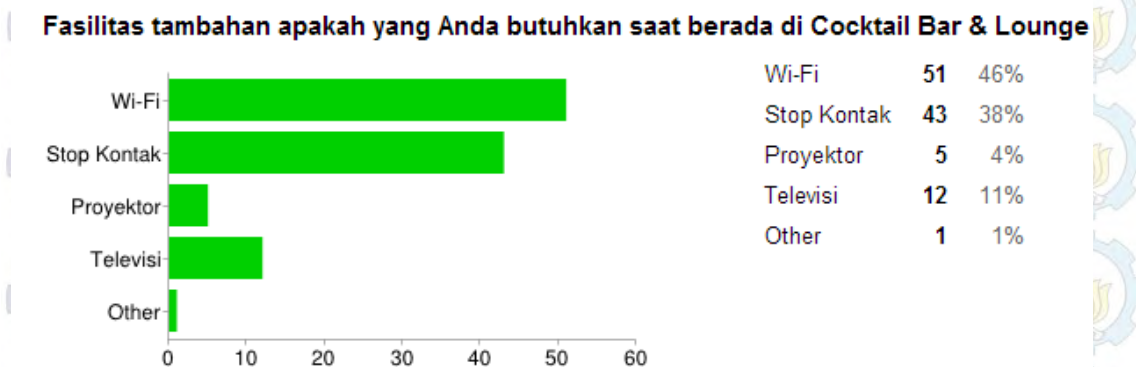
**Grafik 4.10** Gadget yang dibawa dan digunakan responden di *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.10 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 64 persen responden membawa telepon genggam, 21 persen responden membawa tablet dan 15 persen responden membawa laptop di *Cocktail Bar & Lounge*. Banyaknya gadget yang dibawa dan digunakan mempengaruhi kebutuhan pengguna akan Stop Kontak.



#### e. Fasilitas Tambahan yang Dibutuhkan

Pertanyaan mengenai fasilitas tambahan yang dibutuhkan responden di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :

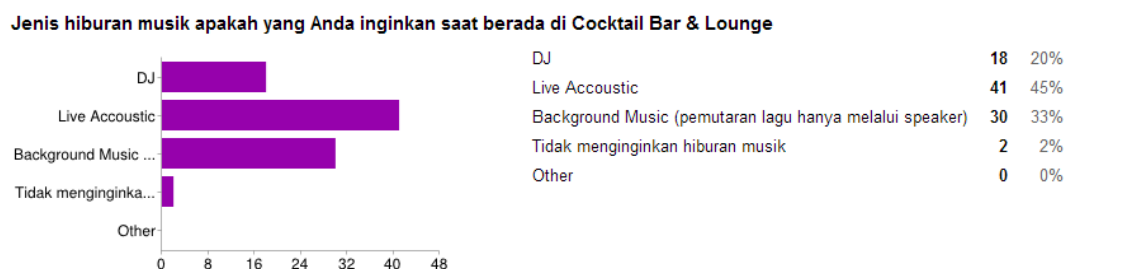


**Grafik 4.11** Fasilitas tambahan yang dibutuhkan responden di *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.11 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 46 persen responden memilih Wi-Fi, 38 persen memilih Stop Kontak, 11 persen memilih Televisi sebagai 3 (tiga) fasilitas tambahan yang terpilih untuk dimasukkan ke dalam konsep.

#### f. Jenis Hiburan Musik

Pertanyaan mengenai jenis hiburan musik yang diinginkan responden di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.12** Jenis hiburan musik yang diinginkan responden di *Cocktail Bar & Lounge*.

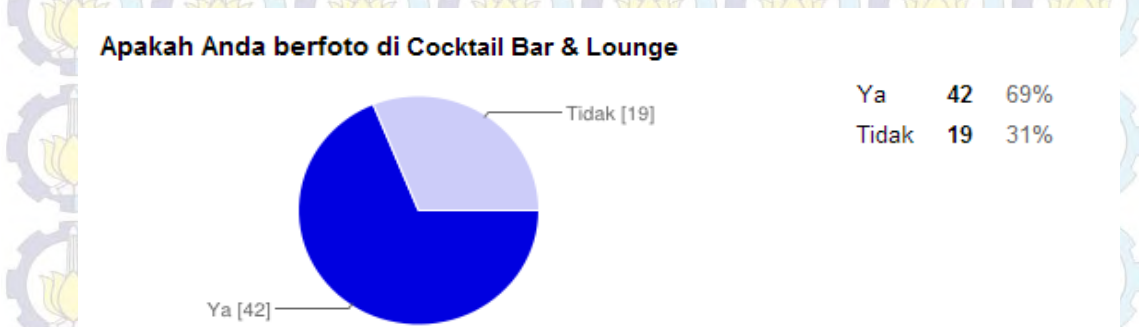
Berdasarkan grafik 4.12 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 41 persen responden memilih *Live Accoustic*, 33 persen responden memilih *Background Music* dan 20 persen memilih



DJ sebagai jenis hiburan musik yang diinginkan responden saat berada di *Cocktail Bar & Lounge*. Ketiga jenis hiburan musik yang terpilih akan dimasukkan ke dalam konsep.

**g. Kebiasaan Berfoto**

Pertanyaan mengenai kebiasaan berfoto responden di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.13** Kebiasaan berfoto di *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.13 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 42 orang (69%) responden berfoto di *Cocktail Bar & Lounge*. Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.

**h. Perokok**

Pertanyaan mengenai perokok didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.14** Grafik mengenai perokok.

Berdasarkan grafik 4.14 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 41 orang (67%) responden bukan merupakan perokok, dan 20 orang merupakan perokok.



**i. Kebutuhan *Smoking Area***

Pertanyaan mengenai kebutuhan *smoking area* di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :

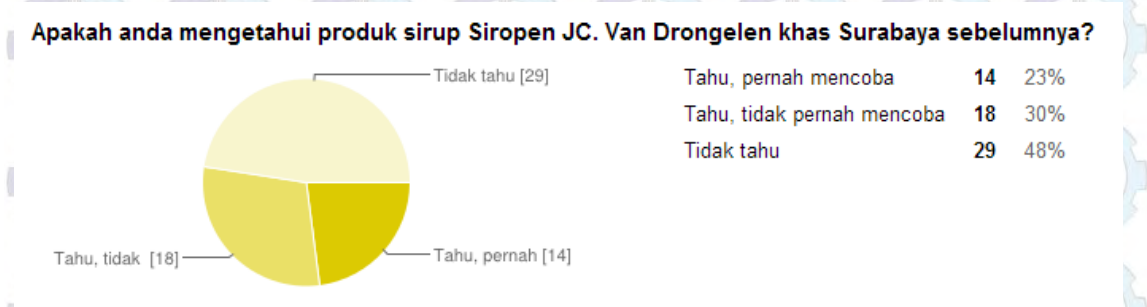


**Grafik 4.15** Grafik mengenai kebutuhan *smoking area*.

Berdasarkan grafik 4.15 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 49 orang (80%) responden setuju apabila terdapat *smoking area* di *Cocktail Bar & Lounge*. Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.

**4.2.4. Pengetahuan Responden tentang sirup Siropen JC. Van Drongelen**

Pertanyaan mengenai pengetahuan responden tentang sirup Siropen JC. Van Drongelen didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.16** Pengetahuan responden tentang sirup Siropen JC. Van Drongelen.

Berdasarkan grafik 4.16 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 29 orang (48%) responden tidak tahu akan keberadaan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen. Untuk itu, dibutuhkan desain interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang dapat menjadi strategi marketing Siropen kedepannya dalam mempromosikan produk sirup Siropen kepada masyarakat.



#### 4.2.5. Pendapat Responden terhadap Suasana & Kombinasi Warna *Cocktail Bar & Lounge*

##### a. Suasana

Pertanyaan mengenai suasana yang diinginkan responden saat berada di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :

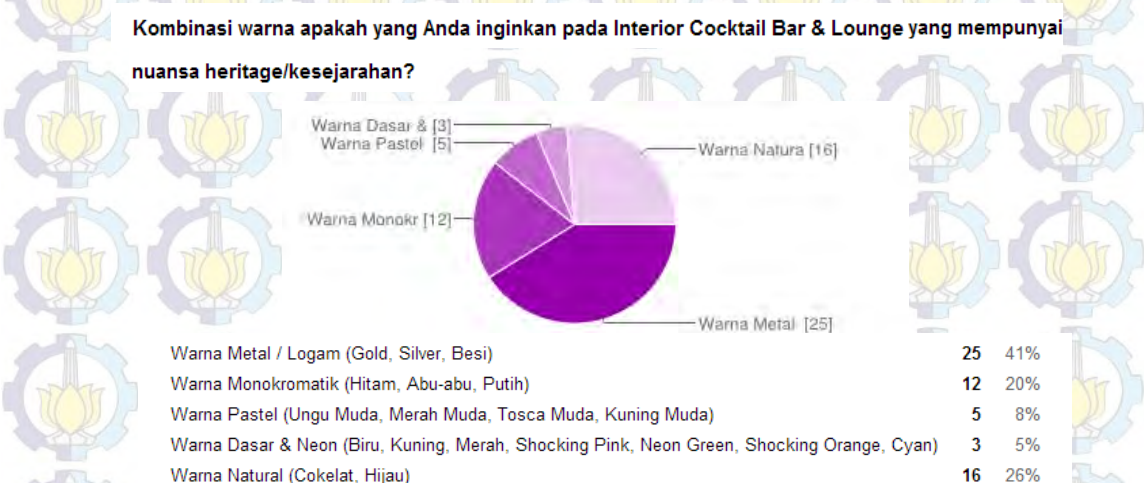


**Grafik 4.17** Suasana yang diinginkan responden saat berada di *Cocktail Bar & Lounge*.

Berdasarkan grafik 4.17 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 28 orang (46%) responden menginginkan suasana yang santai. Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.

##### b. Kombinasi Warna

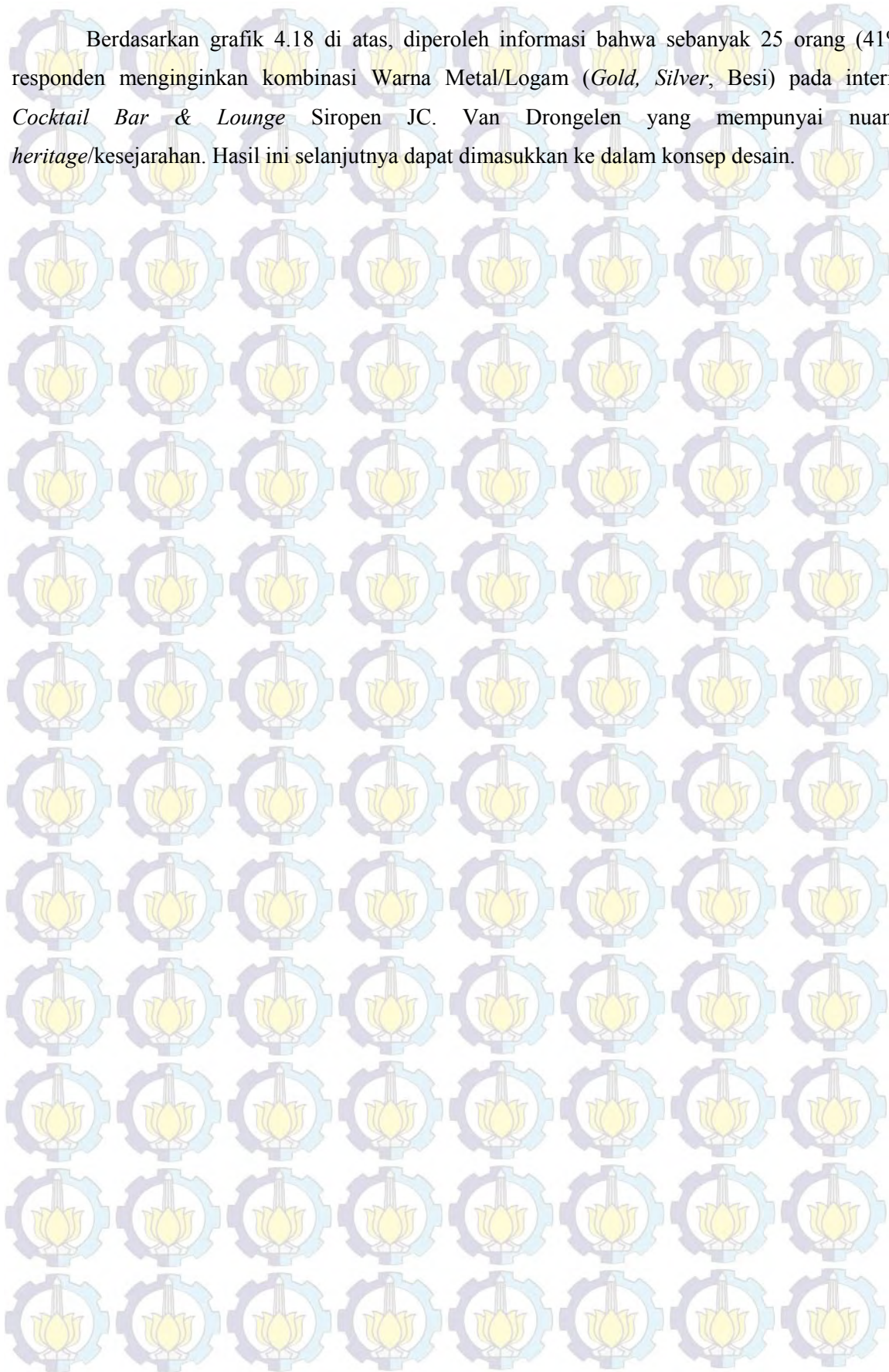
Pertanyaan mengenai kombinasi warna yang mempunyai nuansa *heritage*/kesejarahan responden saat berada di *Cocktail Bar & Lounge* didapatkan hasil sebagai berikut :



**Grafik 4.18** Kombinasi warna yang diinginkan responden pada *Cocktail Bar & Lounge* yang mempunyai nuansa *heritage*/kesejarahan.



Berdasarkan grafik 4.18 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 25 orang (41%) responden menginginkan kombinasi Warna Metal/Logam (*Gold, Silver, Besi*) pada interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang mempunyai nuansa *heritage/kesejarahan*. Hasil ini selanjutnya dapat dimasukkan ke dalam konsep desain.





## BAB V

### KONSEP DESAIN

#### 5.1. Rangkuman Hasil Analisa

Rangkuman hasil analisa berisi hasil dari analisa data yang dikumpulkan dan dirangkum dalam sebuah tabel. Rangkuman ini menunjukkan temuan/hasil analisa dari variabel-variabel yang ada.

Tabel rangkuman hasil analisa :

No	Variabel Riset (Pertanyaan)	Temuan (Hasil Analisa)	Ide Konsep Desain
1.	Program Siropen JC. Van Drongelen	Program jangka pendek dengan membentuk <i>positioning</i> sebagai produk sirup <i>heritage</i> .  Program jangka panjang dengan membuat tempat yang menyuguhkan minuman dengan menggunakan bahan sirup. Program-program tersebut bertujuan agar dapat dikenal masyarakat.	Menghadirkan <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> dengan tema <i>heritage tourism</i> kedalam ruang interior. <i>Heritage Tourism</i> diambil dari <i>positioning heritage</i> yang sedang digalakkan oleh Siropen.
2.	Keunggulan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen	Proses pembuatannya menggunakan metode konvensional (guci dan panci) peninggalan jaman Belanda.	Proses pembuatan dengan cara konvensional ini dapat menguatkan tema <i>heritage</i> yang akan diangkat dengan memajang foto-foto proses pembuatan sirup Siropen JC. Van Drongelen di dinding.



3.	Varian produk sirup Siropen JC. Van Drongelen	Siropen Telasih, Siropen Premium dan Siropen Gourmet JC. Van Drongelen	Sirup-sirup ini dipajang sebagai elemen estetis sekaligus sebagai tempat penyimpanan di area <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> agar produk lebih mudah dilihat oleh konsumen.
4.	Harapan pengelola Siropen JC. Van Drongelen dari segi desain interior	Interior lebih mengarah ke <i>heritage</i> namun tidak meninggalkan unsur kekinian.	Unsur kekinian diperoleh melalui material dan warna alat-alat konvensional pembuat sirup Siropen, serta layout ruang terbuka yang mencerminkan masyarakat perkotaan yang praktis, cepat dan terbuka dengan hal-hal baru.
5.	Strategi Marketing & Target Konsumen Potato Head Garage sebagai <u>Studi Eksisting Acuan Cocktail Bar &amp; Lounge Siropen JC. Van Drongelen</u>	Potato Head Garage tidak melakukan Soft Opening, Grand Opening maupun iklan lainnya. Potato Head Garage dikenal melalui peran masyarakat urban dari mulut ke mulut.  Kualitas F&B dan servis yang baik, lokasi strategis serta interior yang unik dan menarik.	Menciptakan desain interior <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> Siropen JC. Van Drongelen yang mencerminkan masyarakat urban serta mempunyai nilai <i>heritage</i> /kesejarahan. Hal tersebut dapat memberikan nilai tambah bagi keunikan interior.
6.	Ruang/area	Lobby, Area Bar, Area Lounge, <i>Main Kitchen</i> , <i>Bar Back Room</i> & R. Pegawai, <i>Speed Bar</i> , DJ Table, Toilet	Area yang dimasukkan ke dalam <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> adalah Lobby, Bar, Lounge, dengan fasilitas-fasilitas lain untuk penunjang keeksistensian



			produk sirup Siropen itu sendiri.
7.	Jenis Hiburan Musik	<i>Ambience/Background Music</i> , piano (saat ada acara tertentu)	Jenis hiburan musik tersebut dimasukkan kedalam Studi Eksisting baru <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .
8.	Pemisahan Area Bar di dalam <i>Counter Bar</i>	Area <i>hot &amp; cold</i> dipisah agar tidak terjadi <i>cross contamination</i> .	Konsep pemisahan area tersebut dimasukkan ke dalam Studi Eksisting baru <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .
9.	Usia Konsumen	18-25 tahun	Menciptakan desain interior yang dapat didatangi oleh segala usia, khususnya dapat diterima oleh konsumen usia 18-25.
10.	Tujuan Kunjungan	Bertemu dan berkumpul dengan teman	Konsep interior yang santai
11..	Jumlah Orang	3-4 orang	Furnitur sofa pada area lounge dibuat lebih banyak untuk kapasitas 3-4 orang.
12.	Lama Waktu Berkunjung	2 (dua) jam	Sofa dibuat agak empuk agar konsumen tidak merasa sakit/lelah saat duduk lama.
13.	Gadget yang digunakan	1. Telepon Genggam 2. Tablet 3. Laptop	Mempersiapkan fasilitas stop kontak.
14.	Fasilitas tambahan yang dibutuhkan	1. Wi-Fi 2. Stop Kontak 3. Televisi	Menyediakan fasilitas tersebut pada Eksisting baru <i>Cocktail Bar &amp;</i>



			<i>Lounge.</i>
15.	Kebiasaan berfoto	Sebanyak 42 orang (69%) responden akan berfoto di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	Mendesain interior yang dapat merepresentasikan Siropen di hampir seluruh sudut interior.
16.	Perokok	Sebanyak 41 orang (67%) responden bukan merupakan perokok.  Sebanyak 49 orang (80%) responden setuju akan adanya <i>Smoking area</i> pada <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	Ditambahkan fasilitas <i>Smoking area</i> yang terdapat di luar ruangan.
17.	Suasana	Suasana yang terpilih adalah suasana santai (membuat tenang)	Suasana santai dapat diciptakan melalui pencahayaan yang hangat dan jenis musik yang santai dan menenangkan.
19.	Kombinasi Warna	Kombinasi warna yang terpilih pertama adalah Warna Metal ( <i>Gold, Silver, Besi</i> ) sebesar 41 persen.  Kombinasi warna kedua adalah Warna Natural (Cokelat, Hijau) sebesar 26 persen.  Sedangkan Warna Monokromatik (Hitam, Abu-abu, Putih) terpilih	Warna Metal ini diterapkan pada elemen furnitur, estetis serta peralatan-peralatan bar.  Warna Metal diseimbangkan dengan Warna Natural (Cokelat dan Hijau) yang diterapkan pada beberapa elemen furnitur, lantai dan tanaman.  Warna Monokromatik dapat digunakan sebagai warna cat dinding pada



	sebanyak 20%.	keseluruhan interior sebagai warna penetral.
	Warna-warna image/citra Siropen JC. Van Drongelen dapat diwakilkan melalui warna label ataupun sirup Siropen Premium (Merah Marun)	Warna merah marun pada sirup Siropen Premium dipergunakan sebagai warna <i>image/citra</i> Siropen JC. Van Drongelen.

**Tabel 5.1** Rangkuman hasil analisa data.

## 5.2. Objek Desain

Objek desain interior yang diambil adalah sebuah fasilitas *Cocktail Bar & Lounge* sebagai fasilitas pendukung utama Siropen JC. Van Drongelen dalam menunjang keeksistensian produk sirup khas Surabaya yang memiliki nilai sejarah tinggi.

Dalam fasilitas *Cocktail Bar & Lounge*, tidak hanya sebagai tempat untuk mengkonsumsi sirup Siropen dengan berbagai menu yang ada, akan tetapi lebih kepada menampilkan material serta alat-alat yang digunakan untuk membuat sirup Siropen. Sehingga selain menikmati sajian yang dihadirkan, pengunjung juga dapat merasakan suasana kesejarahan yang kental.

## 5.3. Konsep Desain

Tabel konsep desain :

Konsep Desain	Gambaran Aktivitas	Gambaran Tema Style (Nuansa)
Tema Heritage Tourism	Konsumen berkumpul bersama teman di Bar sambil menikmati F&B ( <i>food &amp; beverages</i> ) dan hiburan musik yang disuguhkan di <i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i> .	Nuansa kekinian terasa dengan material-material seperti besi, kayu.
	Visual konsumen dimanjakan dengan fasad bangunan kolonial	Dominasi nuansa <i>heritage</i> dengan elemen dinding, lantai dan plafon sesuai dengan bawaan asli fasad

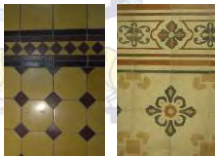


		bangunan kolonial.
	Konsumen berfoto di spot menarik	Terdapat <i>image/citra</i> Siropen JC. Van Drongelen yang merupakan sirup khas Surabaya sejak tahun 1923.


**Tabel 5.2** Konsep Desain

#### 5.4. Transformasi Konsep Desain

Tabel kriteria elemen interior :

No.	Elemen Interior	Kriteria Elemen-elemen Interior (Ide-ide)	Dasar Kesesuaian Hasil Analisa (Variabel)
<b>Elemen Pembentuk Ruang</b>			
<b>1</b>	<b>Dinding</b>		
	Material	Batu bata dengan tebal 2 atau 1,5 batu Panel kayu	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial
	Tekstur	Aci halus	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial
	Warna	Monokromatik (Putih, Abu)	Monokromatik sebagai warna ketiga terbanyak yang dipilih oleh responden.
<b>2</b>	<b>Lantai</b>		
	Material	Lantai ubin 	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial




		Sumber : Penulis	
	Bentuk	Persegi	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial
	Tekstur	Halus	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial
	Warna	Abu-abu, Cokelat, Putih, Merah Marun, Kuning, Hitam, Hijau, Krem, Orange	Sesuai dengan fasad asli bangunan kolonial
<b>3</b>	<b>Plafon</b>		
	Material	Jaya Board  Kayu palet	Apabila terdapat plafon yang rusak diganti dengan Jaya Board  Kayu palet digunakan sebagai wujud implementasi kerat botol Siropen.
	Bentuk	Disusun secara rapi. 	Sebagai wujud implementasi bentuk kerat botol.


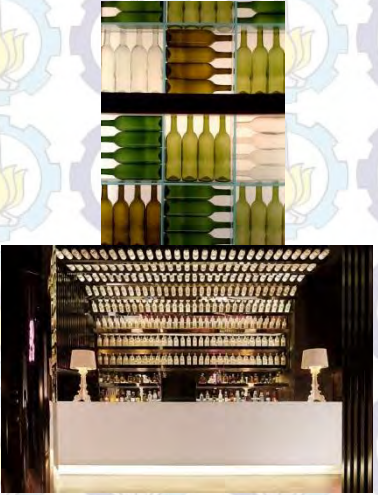


		(Sumber : pinterest.com)	
	Tekstur	Halus.	Disesuaikan dengan fasad asli bangunan kolonial.
	Jenis Plafon	<i>Down Ceiling</i>	<i>Up ceiling</i> tidak dimungkinkan karena fasad asli bangunan kolonial sebisa mungkin dipertahankan.
<b>Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang</b>			
<b>1</b>	<b>Furnitur</b>		
	Material Furnitur	Kayu, Busa, Besi	Sesuai dengan material alat-alat pembuat sirup Siropen, yaitu kayu (elemen kayu pada kerat botol), besi (elemen besi pada panci), dan tegel (elemen lantai pada dinding pabrik sirup Siropen).
	Bentuk Furnitur	Penyatuan bentuk lingkaran, persegi panjang dan persegi.	Berasal dari penyederhanaan bentuk-bentuk alat-alat pembuat sirup Siropen (Guci, Panci, Kerat Botol), serta tegel putih pada dinding pabrik sirup Siropen.
	Warna Furnitur	Dominasi cokelat.	Sesuai dengan unsur warna kayu pada elemen kerat botol dan beberapa guci Siropen yang



			berwarna cokelat.
	Tekstur Furnitur	Halus, finished.	Sesuai dengan finishing material pada alat-alat pembuat sirup Siropen yang mayoritas adalah halus.
2	<b>Pencahayaan</b>		
	Jenis Cahaya	<p><i>Spotlight, Pendant, Hidden Lamp, Hidden Lamp yang bersifat Wallwasher.</i></p>  <p><i>Spotlight</i></p>	<p>Untuk memberikan kesan kesejarahan yang mewah dengan <i>pendant</i> pada Area <i>Bar &amp; Lounge</i>. Lampu <i>Spotlight</i> sebagai penerangan pada elemen-elemen estetis dinding.</p>
	Terang Cahaya	<p>Disesuaikan dengan waktu dan suasana. Semakin malam semakin hangat dan temaram. Penyesuaian pencahayaan diatur menggunakan preset dimmer.</p>	<p>Untuk membangun suasana/mood pengguna ruang.</p>
	Warna Cahaya	Warm white	<p>Untuk memberikan suasana santai dan akrab.</p>



3	Elemen Estetis		
Foto		<p>Diletakkan di dinding, berisi dokumentasi cara pembuatan sirup Siropen JC. Van Drongelen.</p>  <p>(Sumber : pinterest.com)</p>	<p>Untuk memperkenalkan sejarah sirup Siropen JC. Van Drongelen kepada masyarakat sebagai nilai tambah keindahan dan sarana edukasi pada interior.</p>
Botol Sirup		<p>Disusun sedemikian rupa pada rak, selain sebagai fungsi penyimpanan, dapat juga dipandang sebagai elemen estetis yang menarik.</p>  <p>(Sumber : pinterest.com)</p>	<p>Untuk memamerkan produk sirup Siropen JC. Van Drongelen</p>

**Tabel 5.3** Transformasi Desain



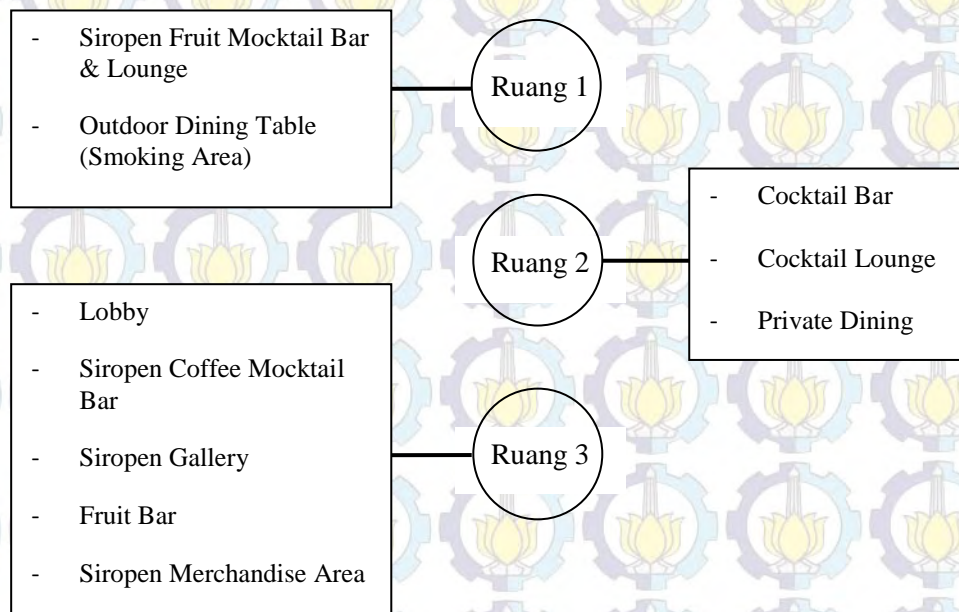
## 5.5. Penjabaran Konsep Desain

Konsep Desain merupakan hasil korelasi daripada objek desain, dan tema yang diangkat. Tema yang diangkat adalah *Heritage Tourism*, dimana dalam pengaplikasian bentuk, warna dan material mengandung nilai-nilai *heritage*. Baik itu berasal dari Siropen, ataupun eksisting bangunan *heritage* itu sendiri. Selanjutnya, hasil daripada pengaplikasian tersebut diterapkan pada furnitur, elemen estetis dan plafon.

### 5.5.1. Konsep Ruangan

#### a. Zoning

Interior pada *Cocktail Bar & Lounge* ini dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu Ruang 3 (bagian depan), Ruang 2 (bagian tengah), dan Ruang 1 (bagian belakang).



**Gambar 5.1** Skema Zoning Ruang

(Sumber : Penulis)

Dari zoning tersebut, konsep desain pada ruangan lebih difokuskan pada ruang terpilih, yaitu *Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge* (Ruang 1) dan *Cocktail Lounge* (Ruang 2).

#### b. Program Ruang

Program ruang merupakan analisa mengenai data aktivitas pengguna, baik itu pengunjung maupun *waiter*, *bartender*, *lobbby receptionist* maupun *tour guide*.



No.	Spaces	Users & Activities				
		Consumers/Tourists	Waiter/waitrees	Bartender	Lobby receptionist	Tour Guide
1.	Lobby	1. Get Informations 2. In Line 3. Take Photos 4. Waiting Car/Taxi 5. Seeing Menu 6. Take Brochures	-	-	1. Welcoming Consumer 2. Giving Informations 3. Receiving calls 4. Keeping car keys	1. Welcoming Tourists 2. Explaining 3. Take tourists for touring
2.	Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge	GENERAL 1. Drink Cocktail, Mocktail/other mixed drinks 2. Eat food/fruits menu 3. Chat with friends / bartender 4. Take photos 5. Listening to ambience music 6. Using gadgets 7. Call waitress / waitress  SPECIFIC 1. Meeting with client (Private Dining) 2. Proposing/Private	1. Offering Menus 2. Write orders 3. Send orders to kitchen/bar 4. Deliver order to consumer 5. Showing consumer the way to restrooms & museum 6. Operating Quinos POS: a. Checking tables b. Printing bills c. Checking daily report, etc. 7. Taking dirty	1. Direct preparing 2. Indirect Preparing 3. Shaking 4. Stirring 5. Stocking ice & other needs 6. Washing glasses  1. Passing by	1. Showing seats	1. Offering tourists to have a drink, food or merchandise  1. Offering tourists to have a drink, food or merchandise
3.	Siropen Coffee Mocktail Bar					
4.	Cocktail Bar					
5.	Cocktail Lounge					
6.	Private Dining					
7.	Fruit Bar					
8.	Outdoor Dining					
		Date (Private Dining) 3. Smoking (Outdoor Dining)	glasses to bar & dirty plates to kitchen			
9.	Siropen Merchandise Area	1. Passing by 2. Seeing product & merchandise 3. In Line 4. Buying product & merchandise 5. Get Informations	1. Passing by 2. Taking syrups to the bars	1. Passing by		
10.	Siropen Gallery	1. Seeing pictures 2. Passing by 3. Sitting	1. Passing by			
11.	Siropen Living Heritage Museum	1. Seeing how to produce syrups 2. Taste the syrup tester	1. Taking syrups to Siropen Merchandise area / stock it to the bars	-	-	
12.	Restrooms	GENERAL				
13.	Kitchen					
14.	Bar Storage					
15.	Management's Room					
16.	Management's Toilet					
17.	Employee's Locker					
18.	Employee's oilet					

LEGENDA

	Publik
	Privat
	Servis
	Utilitas



**Tabel 5.4** Studi Pengguna & Aktivitas

(Sumber : Penulis)

Berikut adalah Studi Kebutuhan Ruang pada objek *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen.

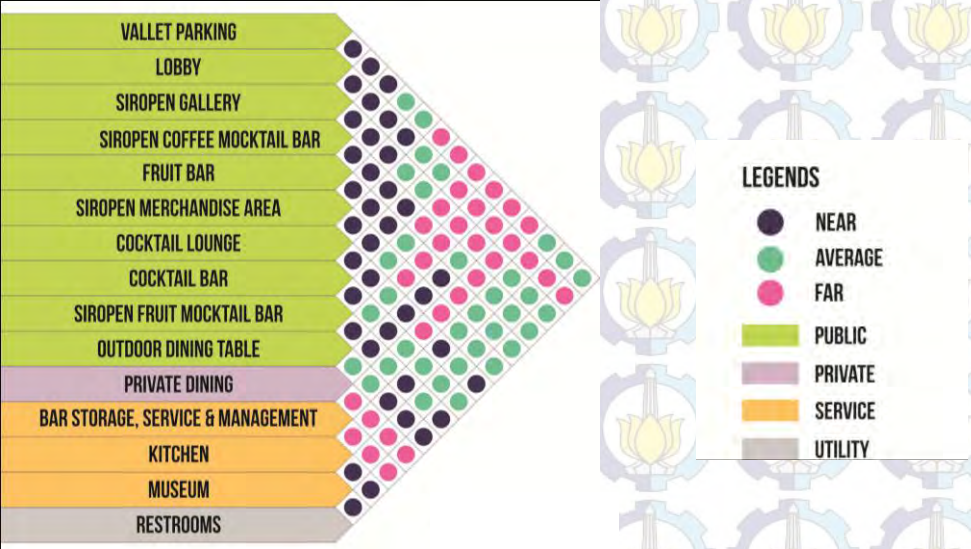
No.	Space	Facilities	Unit(s)	Area (m <sup>2</sup> )	Subtotal (m <sup>2</sup> )	Circulation	Total (m <sup>2</sup> )
1.	Lobby	Lobby Desk Lobby Chair Chair Table Round Table	1 3 5 3 1	$4.2 \times 0.6 = 2.52$ $0.5 \times 0.5 = 0.25$ $0.5 \times 0.5 = 0.25$ $r = 0.2$ $3.14 \times 0.2 \times 0.2 = 0.125$ $r = 0.7$ $3.14 \times 0.7 \times 0.7 = 1.54$	2.52 0.75 1.25 0.375 1.54	1:8	6.435 + (6.435x8) = <u>57.91</u>
2.	Siropen Gallery	Build in closet 1 Build in closet 2 Build in closet 3 Puff	1 1 1 2	$((0.85+1.7) \times 1.4) / 2 = 1.785$ $2.8 \times 0.6 = 1.68$ $0.1 \times 4.72 = 0.472$ $1.72 \times 0.5 = 0.86$	1.785 1.68 0.472 1.72	1:3	5.657 + (5.657x3) = <u>22.62</u>
3.	Siropen Coffee Mocktail Bar	Front Bar & Under Bar  Stool Chair Circle Back Bar  Back Bar Mocktail Table  Quinos Table Siropen Rack	1  29 1  1 5  1 3	$2(0.83 \times 0.83) = 1.378$ $3.8 \times 0.83 = 3.15$ $3.14 \times 2.43 \times 2.43 = 18.54$ $3.14 \times 1.6 \times 1.6 = 8.04$ Total = $0.69 + 3.15 + 18.54 + 8.04$ = <u>14.34</u> $0.33 \times 0.44 = 0.14$ $r = 0.685$ $3.14 \times 0.685 \times 0.685 = 1.47$ $9.555 \times 0.8 = 7.64$ $r = 0.305$ $3.14 \times 0.305 \times 0.305 = 0.29$ $r = 0.5$ $3.14 \times 0.5 \times 0.5 = 0.785$ $1.66 \times 0.4 = 0.66$	14.34 4.06 1.47 7.64 1.45 0.785 1.98	1:3	31.72 + (31.72x3) = <u>126.88</u>
4.	Fruit Bar	Front Bar Back Bar Red Lounge Chair Dining Table	1 1 8 2	$1.03 \times 5.17 = 5.32$ $3.54 \times 0.61 = 2.15$ $0.5 \times 0.5 = 0.25$ $r = 0.4$ $3.14 \times 0.4 \times 0.4 = 0.5$	5.32 2.15 2 1	1:3	10.47 + (10.47x3) = <u>41.88</u>
5.	Siropen Merchandise Area	Merchandise & Cashier Table  Siropen Merchandise Rack	1  1	$((0.86+1.28) \times 0.65) / 2 = 1.395$ $((2.15+1.84) \times 0.65) / 2 = 1.296$ $((1.29+1.6) \times 0.65) / 2 = 0.93$ Total = $1.395 + 1.296 + 0.93$ = <u>3.63</u> $0.4 \times 5.45 = 2.18$	3.63 2.18	1:3	5.81 + (5.81x3) = <u>23.24</u>
6.	Cocktail Lounge	Partition Credenza 1 Credenza 2 Red Lounge Chair Dining Table Grand Piano	1 1 1 20 6 1	$0.2 \times 9.75 = 1.95$ $0.5 \times 5.58 = 2.79$ $0.61 \times 3.135 = 1.91$ $0.5 \times 0.5 = 0.25$ $r = 0.4$ $3.14 \times 0.4 \times 0.4 = 0.5$ $1.5 \times 1.9 = 2.85$	1.95 2.79 1.91 5 3 2.85	1:4	17.5 + (17.5x4) = <u>87.5</u>
7.	Cocktail Bar	Front Bar & Under Bar Stool Chair Cocktail Table	1 14 3	$0.83 \times 4.67 = 3.87$ $0.33 \times 0.44 = 0.145$ $r = 0.305$ $3.14 \times 0.305 \times 0.305 = 0.29$	3.87 2.03 0.87	1:2	6.77 + (6.77x2) = <u>20.31</u>
8.	Private Dining	Dining Table Dining Chair	1 8	$1.15 \times 3.05 = 3.5$ $0.51 \times 0.49 = 0.25$	3.5 2	1:3	5.5 + (5.5x3) = <u>22</u>
9.	Siropen Fruit Mocktail Bar	Front Bar, Under Bar, Guci Table  Back Bar  Stool Chair Siropen Rack Red Lounge Chair  Dining Table Armless Lounge Chair Coffee Table  White Sofa Flower Partition Flower Background	1  1  7 1 14 4 8 6  2 1 1	$r = 3.098$ $3.14 \times 3.098 \times 3.098 = 30$ $r = 2.4$ $3.14 \times 2.1 \times 2.1 = 13.8$ Total = $30 + 13.8 = 16.2$ $r = 1.25$ $3.14 \times 1.25 \times 1.25 = 4.9$ $0.33 \times 0.44 = 0.14$ $3.1 \times 1.78 = 4.88$ $0.5 \times 0.5 = 0.25$ $r = 0.4$ $3.14 \times 0.4 \times 0.4 = 0.5$ $0.61 \times 0.65 = 0.39$ $r = 0.3$ $3.14 \times 0.3 \times 0.3 = 0.28$ $2.37 \times 0.7 = 1.66$ $0.12 \times 3.12 = 0.37$ $5.05 \times 0.1 = 0.505$	16.2 4.9 0.98 4.88 3.5 2 3.12 1.68 3.32 0.37 0.505	1:2	41.45 + (41.45x2) = <u>124.35</u>
10.	Outdoor Dining	Outdoor Table Outdoor Chair	4 16	$r = 0.4$ $3.14 \times 0.4 \times 0.4 = 0.5$ $0.5 \times 0.52 = 0.26$	2 4.16	1:2	6.16 + (6.16x2) = <u>18.48</u>
GRAND TOTAL					545.17		



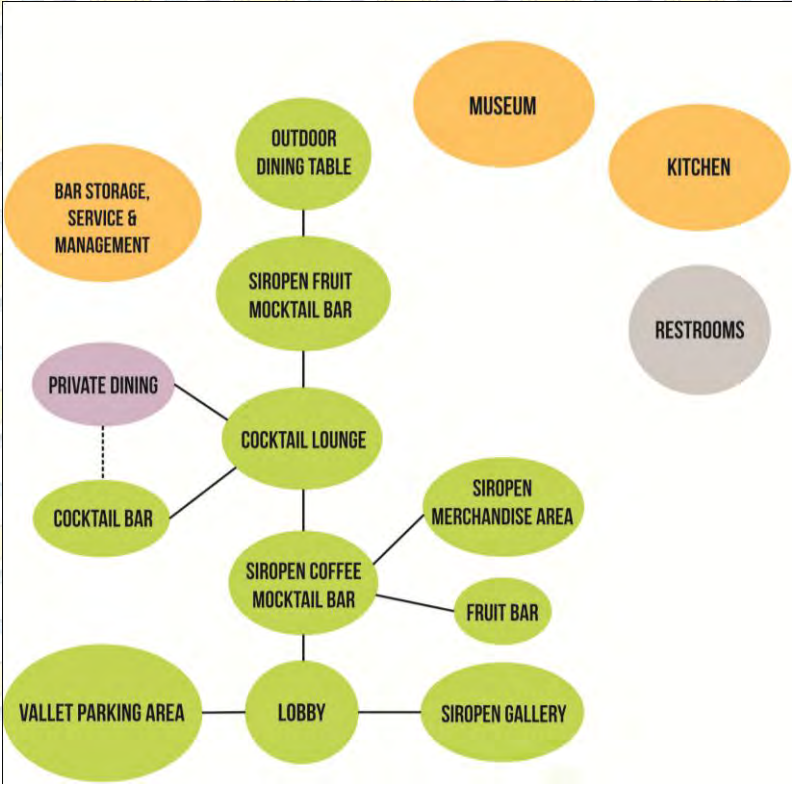
**Tabel 5.5** Studi Kebutuhan Ruang  
(Sumber : Penulis)

**c. Hubungan Ruang**

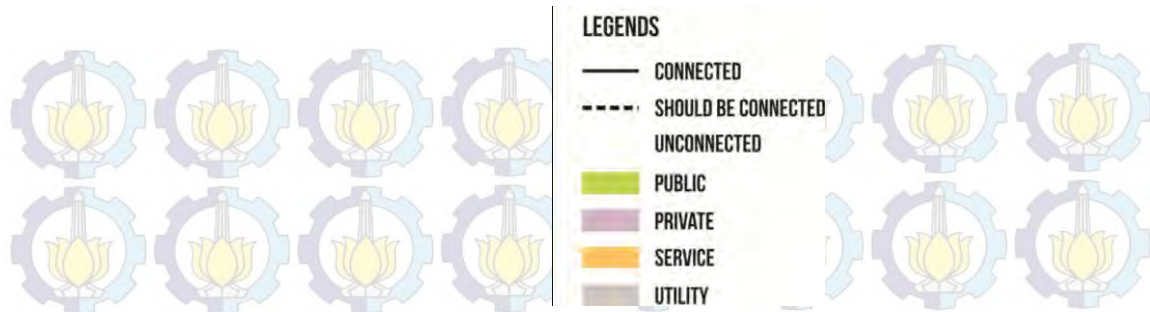
Konsep ruang berdasarkan kebutuhan fasilitas ruang dan hubungannya dengan ruang lainnya dalam bangunan yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya.



**Gambar 5.2** Matriks Hubungan Ruang  
(Sumber : Penulis)





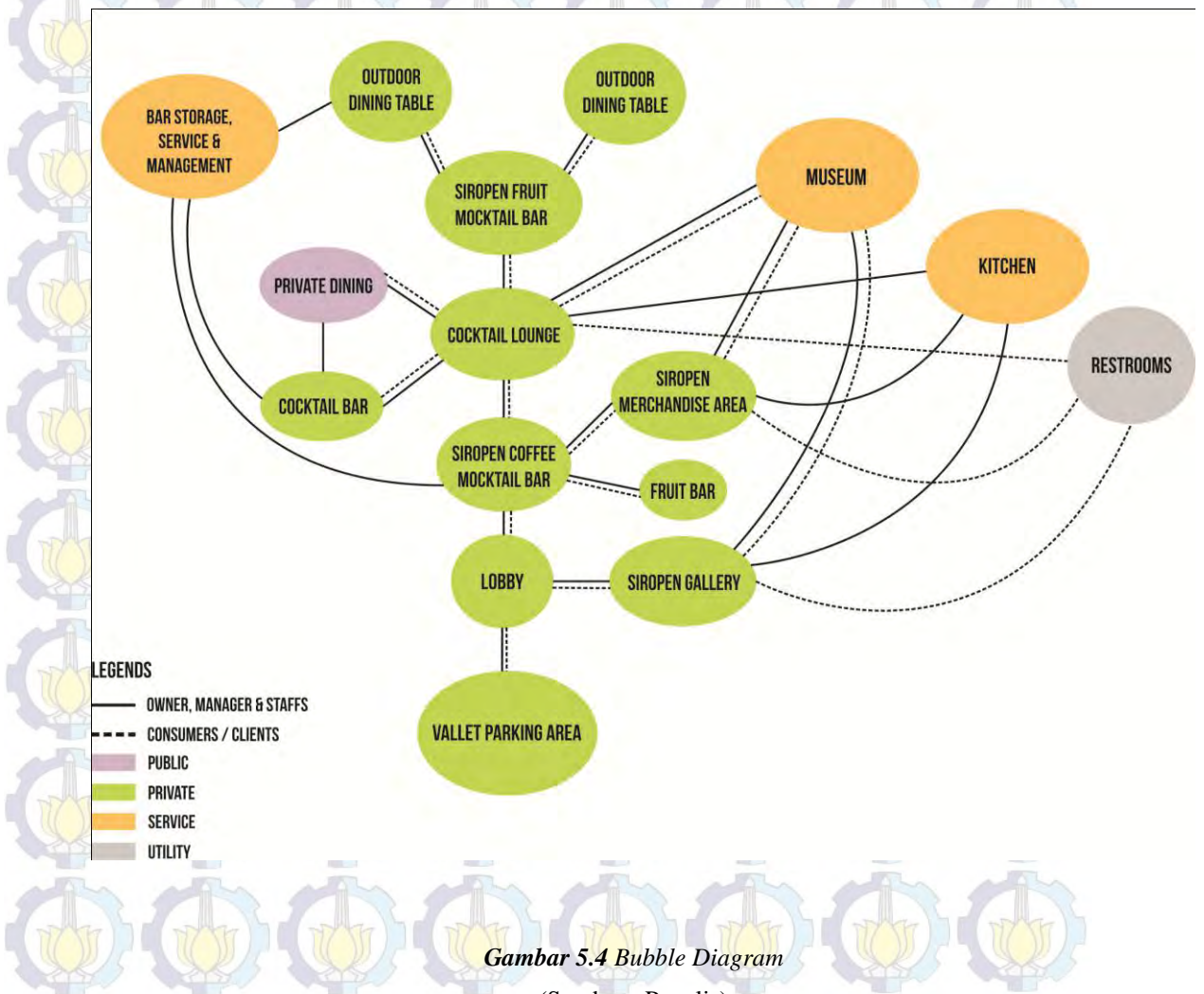


*Gambar 5.3 Interaction Net*

(Sumber : Penulis)

#### d. Sirkulasi Ruang

Alur sirkulasi pengguna ruang mulai dari waiters/waitress, bartender, lobby receptionist, tour guide dan pengunjung berdasarkan kepentingan dan jarak antar ruangan yang saling berkaitan dengan penggunaanya.



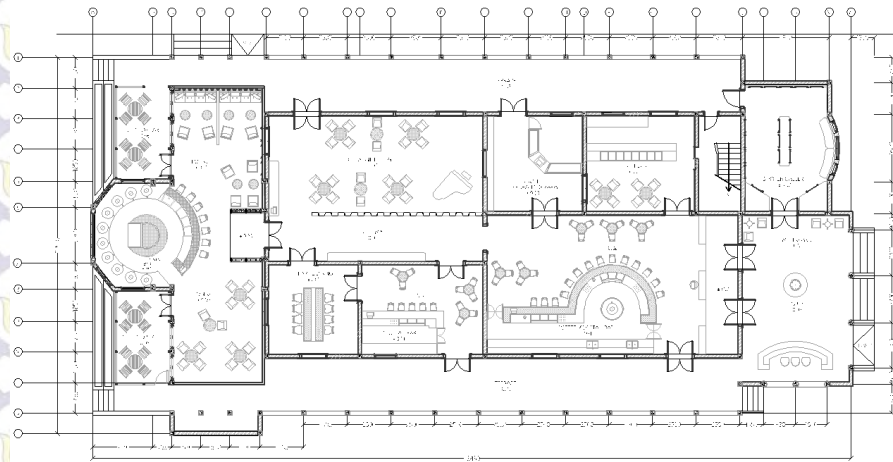
*Gambar 5.4 Bubble Diagram*

(Sumber : Penulis)



**e. Rencana Layout Ruang**

Eksisting yang terpilih adalah eksisting yang sebelumnya merupakan bangunan ex-CCCL yang berada di Jl. Darmokali No. 10 Surabaya. Bangunan tersebut memiliki potensi untuk dijadikan tempat wisata *heritage* mengingat bangunannya yang berdiri sejak tahun 1914. Bangunan ini mempunyai luas yang mencukupi untuk objek *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen beserta fasilitas-fasilitas lain yang mendukung. Total luasan bangunan *heritage* adalah 936.8 m<sup>2</sup>. Berikut adalah rencana layout ruang terpilih *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen.



**Gambar 5.5** Layout furnitur terpilih  
(Sumber : Penulis)

**5.5.2. Konsep Bentuk**

Konsep bentukan pada interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen yang akan diterapkan pada elemen interior antara lain: furnitur dan elemen estetik. Bentuk tersebut didapat dari bentuk alat-alat tradisional serta material yang berada di pabrik Siropen dan ditransformasikan secara sederhana. Sehingga unsur alat tradisional dan bentukan material tersebut masih terasa.

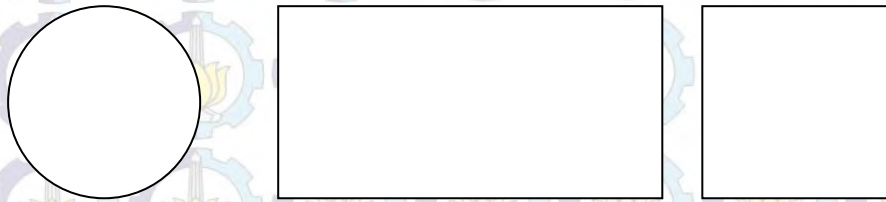




**Gambar 5.7** Alat tradisional Siropen dalam membuat sirup

(Sumber : Anggri Indraprasti S.Sn, M.Ds)

Guci serta panci mempunyai bentuk dasar lingkaran. Kerat botol mempunyai bentuk dasar persegi panjang dengan material kayu palet. Material tegel (lantai) putih yang berada di dinding pabrik sirup Siropen mempunyai bentuk dasar persegi.

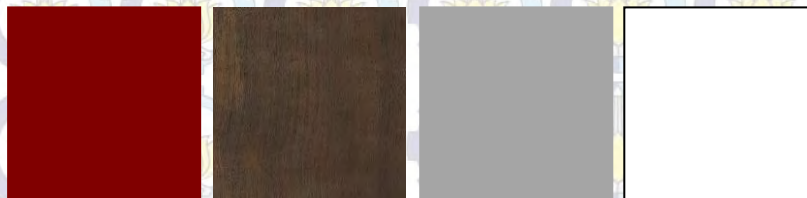


**Gambar 5.8** Bentuk dasar yang merupakan penyederhanaan bentuk dari alat-alat tradisional dalam pembuatan sirup Siropen JC. Van Drongelen

(Sumber : Penulis)

### 5.5.3. Konsep Warna

Konsep Warna yang digunakan pada elemen interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen diambil dari perwakilan warna sirup terbanyak, yaitu warna merah tua (*maroon*) sebagai warna aksen. Warna dominan yang digunakan diambil dari warna coklat tua pada guci, abu-abu pada undakan panci pengolah sirup serta putih pada tegel. Selanjutnya warna-warna dominan ini diaplikasikan pada dinding, furnitur dan elemen-elemen estetis.



**Gambar 5.9** Skema warna yang digunakan.

(Sumber : Penulis)



#### 5.5.4. Konsep Material

Material yang digunakan pada elemen interior secara keseluruhan menggunakan material dari eksisting bangunan *heritage* pada dinding, lantai, dan plafon. Hal ini bertujuan untuk memperkuat Siropen dalam memposisikan diri sebagai produk *heritage*, dan mempertahankan bangunan *heritage* itu sendiri.

##### 5.5.4.1. Material Dinding

Material pada dinding menggunakan panel kayu berukir yang merupakan bawaan dari eksisting bangunan. *Treatment* tambahan pada dinding yang dilakukan hanya pengecatan. Warna cat dinding yang digunakan pada keseluruhan interior berwarna abu-abu untuk mendukung suasana hangat namun tetap santai.

Pintu dan jendela pada bangunan *heritage* tetap digunakan.



**Gambar 5.10** Pintu dan panel pada bangunan eksisting *heritage* yang tetap digunakan dan tidak dirubah.

(Sumber : Penulis)

Selain panel pada dinding bangunan eksisting, ditambahkan pula panel dinding buatan dari kerat botol yang terdapat pada pabrik Siropen. Panel dinding ini merupakan transformasi fungsi dan penyederhanaan bentuk dari kerat botol.



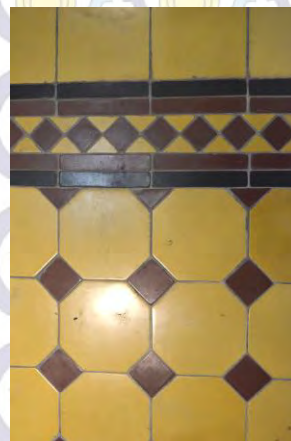
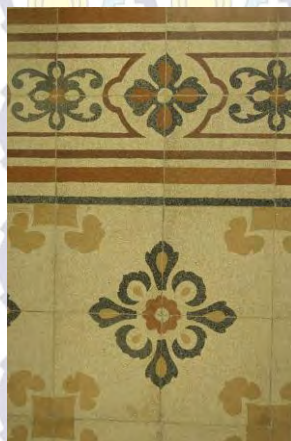


**Gambar 5.11** Panel dinding yang merupakan transformasi fungsi dari kerat botol

(Sumber : Penulis)

#### 5.5.4.2. Material Lantai

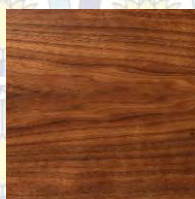
Material pada lantai menggunakan lantai dari eksisting bangunan. Motif ada pada lantai menggunakan motif bunga dan bentukan geometri segi empat yang disusun beraturan.



**Gambar 5.12** Motif lantai eksisting bangunan *heritage*

(Sumber : Penulis)

Secara keseluruhan, lantai eksisting tetap dipertahankan, dan beberapa ruang ada yang menggunakan *laminat floor* dengan jenis *walnut*, seperti ruang *Siropen Coffee Mocktail Bar* dan *Cocktail Bar*. *Walnut* dipilih untuk lebih menghangatkan suasana.





**Gambar 5.13** Walnut Laminate Floor

(Sumber : google.com)

#### 5.5.4.3. Material Plafon

Plafon eksisting mempunyai ketinggian 5 meter. Untuk mengangkat kesan intim pada ruang interior, dilakukan *treatment down ceiling* atau menurunkan ketinggian plafon menjadi 3-4 meter. Material plafon yang digunakan secara keseluruhan adalah Jaya Board.

Di ruang Siropen Fruit Mocktail Bar terdapat plafon yang terbuat dari rangkaian besi. Rangkaian besi ini merupakan bentuk penyederhanaan dari panci yang digunakan di pabrik Siropen dan digantung menggunakan serangkaian penggantung.



**Gambar 5.14** Panci yang sedang digunakan dalam proses pembuatan sirup Siropen

(Sumber : Tayangan Laptop Si Unyil)





**Gambar 5.15** Sketsa penyederhanaan bentuk panci dan transformasi fungsi sebagai plafon dan kap lampu

(Sumber : Penulis)

#### 5.5.5. Konsep Pencahayaan

Dalam konsep pencahayaan, sebagian besar menggunakan cahaya buatan. Pencahayaan buatan ini digunakan pada saat sore hingga malam hari yang dapat mengakomodasi kegiatan dengan optimal, terutama pada area bar. Dikonsep agar dapat menciptakan suasana *heritage* yang hangat dalam ruangan dengan menggunakan pencahayaan *hidden lighting* dan *direct lighting (spot light)*.



**Gambar 5.16** Spot light PHILIPS MasterLED Spot AR 111

(Sumber : philips.com)

#### 5.5.6. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang dipakai pada *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen adalah penghawaan buatan karena area ruangan eksisting yang banyak dan luas. Sehingga untuk dibuat interior *Cocktail Bar & Lounge* yang luas tidak memungkinkan untuk menggunakan penghawaan alami karena penyebarannya yang tidak merata.

Penghawaan buatan pada ruangan-ruangan *Cocktail Bar & Lounge* beserta fasilitas lainnya menggunakan AC *Cassette* yang diletakkan di plafon. Hal ini karena dinding eksisting yang berupa bangunan kolonial tidak boleh dirusak/dibolongi.





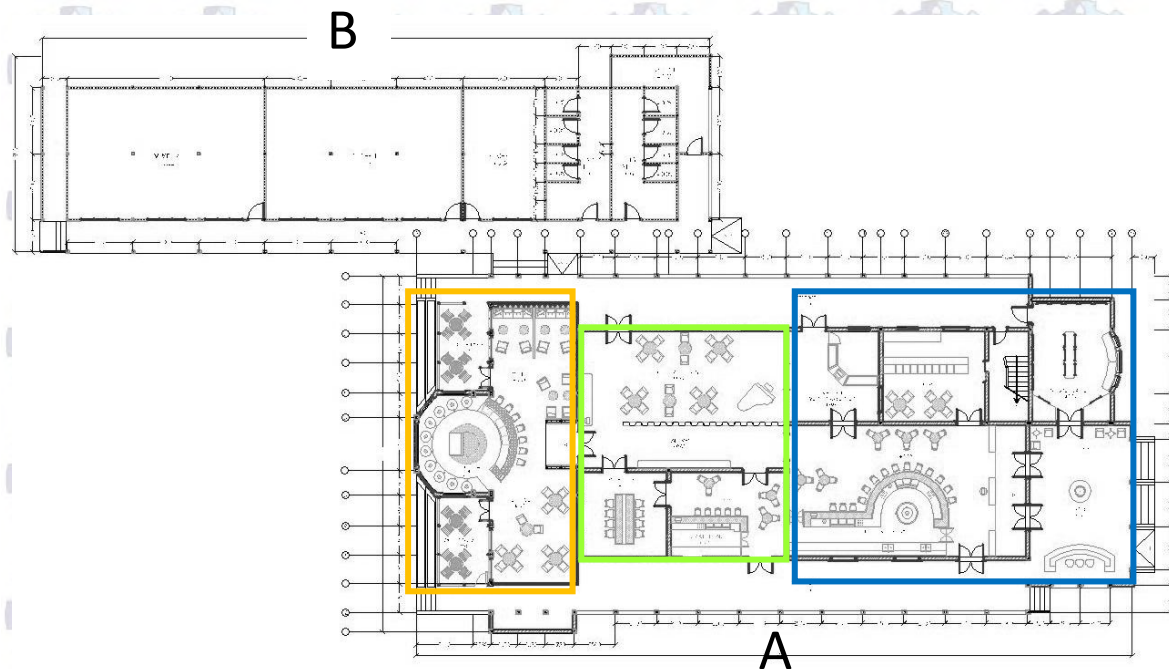
**Gambar 5.17** AC Cassette

(Sumber : Penulis)



## BAB VI DESAIN AKHIR

### 6.1. *Layout Furnitur Terpilih*



*Gambar 6.1* Eksisting bangunan *heritage*

(Sumber : Penulis)

Gambar 6.1 merupakan denah eksisting bangunan *heritage*. Bangunan A merupakan objek desain *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen. Bangunan B tidak termasuk ke dalam objek desain, namun merupakan fasilitas pendukung dan penunjang keberadaan *Cocktail Bar & Lounge*.

Berikut adalah ruang-ruang yang berada pada bangunan A :

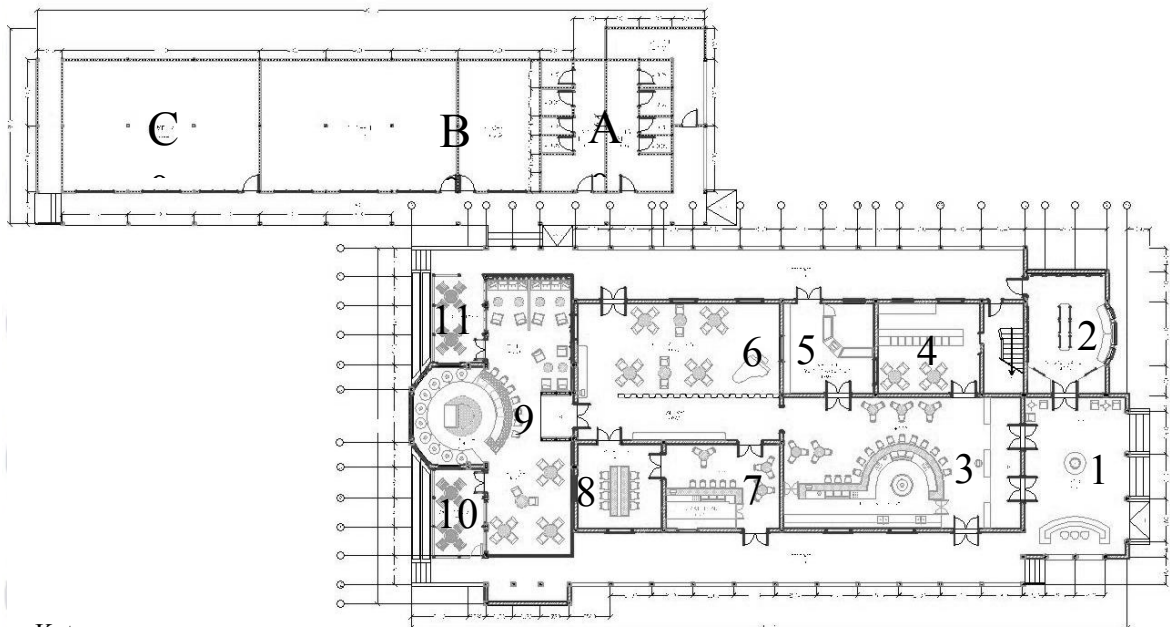
Ruang 3 (tiga) berada di paling depan, terdiri dari : *Lobby*, *Siropen Gallery*, *Siropen Coffee Mocktail Bar*, *Fruit Bar*, *Siropen Merchandise Area*.

Ruang 2 (dua) berada di tengah, terdiri dari : *Cocktail Bar*, *Cocktail Lounge*, dan *Private Dining*.



Ruang 1 (satu) berada di belakang menghadap taman, terdiri dari : *Siropen Fruit Mocktail Bar* dan *Outdoor Dining*.

Sedangkan ruang-ruang yang berada pada bangunan B adalah *Siropen Living Heritage Museum*, *Kitchen* dan *Restroom*. *Siropen Living Heritage Museum* merupakan museum yang beroperasi sebagai pabrik sirup Siropen. Di dalamnya terdapat guci, panci, kerat botol dan alat-alat lain yang digunakan untuk memproduksi sirup. Pengunjung yang datang dapat melihat cara pembuatan sirup Siropen secara langsung. Dapur yang berada di bangunan ini merupakan dapur utama untuk menyajikan makanan ke *Cocktail Bar & Lounge*. *Restroom* yang berada di bangunan ini difungsikan sebagai toilet untuk pengunjung. Bangunan A dan bangunan B disambungkan dengan lorong diantara keduanya.



Keterangan :

- |                                |                               |                                   |
|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Lobby                       | 7. Cocktail Bar               | A. Restroom                       |
| 2. Siropen Gallery             | 8. Private Dining             | B. Kitchen                        |
| 3. Siropen Coffee Mocktail Bar | 9. Siropen Fruit Mocktail Bar | C. Siropen Living Heritage Museum |
| 4. Fruit Bar                   | 10. Outdoor Dining            |                                   |
| 5. Siropen Merchandise Area    | 11. Outdoor Dining            |                                   |

6. Cocktail Bar

**Gambar 6.2** Layout furnitur terpilih & pembagian ruang

(Sumber : Penulis)



Beberapa tujuan pengunjung untuk datang antara lain adalah untuk melihat langsung cara pembuatan sirup, membeli sirup / *merchandise*, mencoba sajian minuman, dan ingin mengetahui sejarah sirup Siropen.

Bagi pengunjung yang datang untuk melihat cara pembuatan sirup secara langsung, alur sirkulasi untuk menuju *Siropen Living Heritage Museum* (C) adalah dengan melalui Lobby (1), *Siropen Gallery* (2), dan lorong. *Siropen Gallery* (2) merupakan galeri foto cara pembuatan sirup Siropen beserta sejarahnya. Pengunjung *disable* yang menggunakan kursi roda juga dapat mengakses alur sirkulasi ini.

Bagi pengunjung yang datang untuk membeli sirup / *merchandise* Siropen, alur sirkulasi untuk menuju *Siropen Merchandise Area* (5) secara langsung adalah dapat melalui Lobby (1), *Siropen Gallery* (2), dan lorong, atau melalui *Siropen Coffee Mocktail Bar* (3).

Pengunjung yang ingin mencoba sajian menggunakan sirup Siropen, terdapat 4 (empat) bar dengan sajian berbeda, yaitu *Siropen Coffee Mocktail Bar*, *Fruit Bar*, *Cocktail Bar*, dan *Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge*.

*Siropen Coffee Mocktail Bar* (3) menyajikan minuman *mocktail* atau minuman campuran lainnya yang menggunakan bahan sirup *coffee* atau sirup lain yang bukan merupakan ekstrak buah. *Fruit Bar* (4) menyajikan sajian buah dengan sirup Siropen. *Cocktail Bar* (7) menyajikan minuman campuran (*mixed drink*) yang mengandung alkohol / spirit. *Siropen Fruit Mocktail Bar* (9) menyajikan minuman *mocktail* atau minuman campuran lainnya yang menggunakan bahan sirup dengan ekstrak buah. Pengunjung *disable* yang datang berkunjung, dapat duduk di area *Cocktail Lounge*.

Berdasarkan pada wawancara dengan Bapak L.M. Alfian Z., tidak ada batasan umur dan tingkat sosial bagi yang ingin mengunjungi pabrik Siropen JC. Van Drongelen di Jl. Mliwis Surabaya. Wisatawan lokal, wisatawan asing, komunitas pecinta produk *heritage*, perkumpulan ibu-ibu dharma wanita, media, pelajar, dan mahasiswa dengan bebas dapat berkunjung. Hal yang sama diterapkan pada *Cocktail Bar & Lounge* ini.

Untuk mengantisipasi adanya pengunjung yang di bawah umur memasuki *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen, *Cocktail Bar* diletakkan di ukuran ruang yang lebih kecil daripada *Mocktail Bar* (lihat gambar 6.2) dikarenakan di dalam *Cocktail Bar* terdapat produk minuman alkohol yang dipajang. Pada saat pelajar berkunjung, pintu *Cocktail Bar* ditutup & tidak difungsikan.

Selain itu, dapat ditentukan pula jam kunjung khusus untuk pelajar dan wisatawan umum untuk tujuan ke *Cocktail Bar & Lounge* maupun ke *Siropen Living Heritage Museum*. Berikut



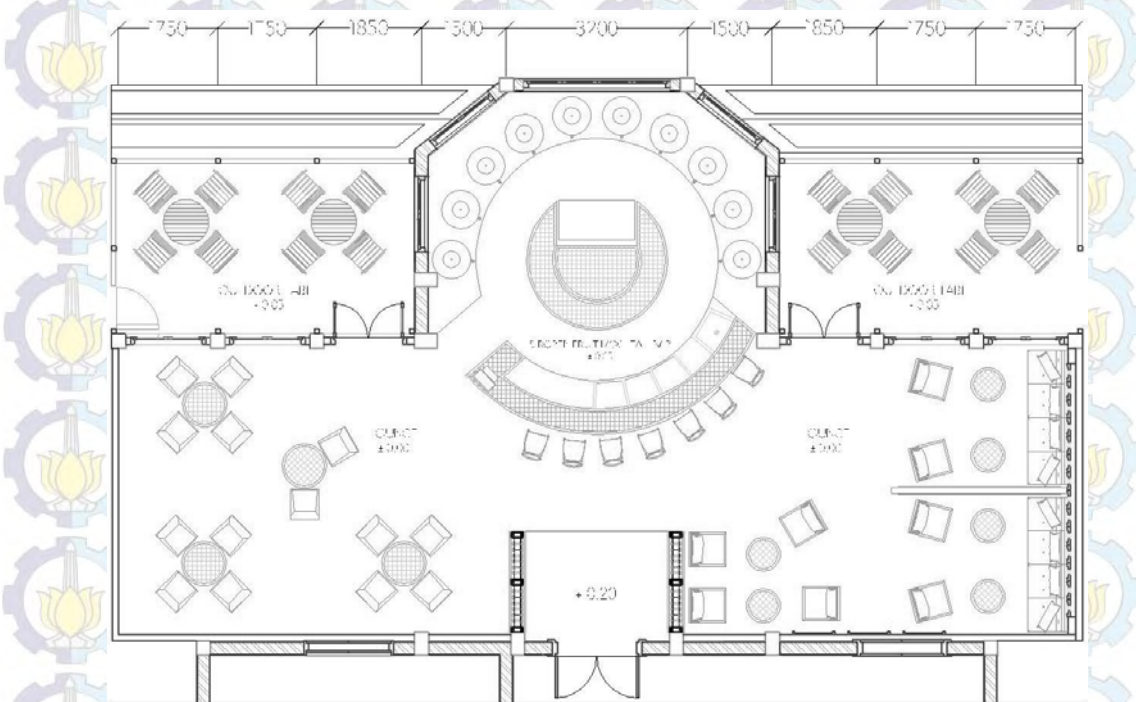
adalah program rencana jam kunjung ke *Cocktail Bar & Lounge* serta *Siropen Living Heritage Museum* :

	Pengunjung	Hari	Jam
<i>Cocktail Bar &amp; Lounge</i>	Pelajar	Sabtu & Minggu	09.00 - 14.00
	Umum	Senin - Jum'at	12.00 - 22.00
		Sabtu & Minggu	16.00 - 02.00
<i>Siropen Living Heritage Museum</i>	Pelajar	Dengan perjanjian	Dengan perjanjian
	Umum		

**Tabel 6.1** Program rencana jam kunjung *Cocktail Bar & Lounge* dan *Siropen Living Heritage Museum*  
(Sumber : Penulis)

## 6.2. Ruang Terpilih 1

### 6.2.1. Layout Furnitur Ruang Terpilih 1



**Gambar 6.3** Layout furnitur ruang terpilih 1

(Sumber : Penulis)



Gambar di atas merupakan *layout* furnitur *Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge*. Ruang ini terbagi menjadi 3 (tiga) area, yaitu *Siropen Fruit Mocktail Bar*, *Lounge*, dan *Outdoor Dining*. Konsep bentuk lingkaran yang berasal dari bentukan guci dan panci diaplikasikan pada meja bar (*front bar* dan *back bar*). Sirkulasi yang dihasilkan dari bentuk lingkaran tersebut berbentuk busur.

#### 6.2.2. Desain Akhir Ruang Terpilih 1

Dari ruang *Cocktail Lounge* menuju *Siropen Fruit Mocktail Bar* terdapat Rak Botol *Siropen* yang berbentuk kubah melengkung setengah lingkaran menyerupai lorong. Selain sebagai fungsi estetis, rak botol ini dibuat agar pada saat pengunjung masuk, perhatian tertuju pada Bar. Rak botol ini juga secara tidak langsung merupakan pemisah *Lounge* sebelah kanan dan sebelah kiri.



**Gambar 6.4** *Siropen Fruit Mocktail Bar*

(Sumber : Penulis)

Terdapat 10 (sepuluh) guci yang di dalamnya berisi sirup *Siropen* dengan rasa yang berbeda. Hal ini menjadi nilai tambah yang membedakan *Siropen Fruit Mocktail Bar* dengan bar



yang lain. Pada saat pengunjung memesan minuman yang berbahan sirup, sirup tersebut langsung diambil dari guci melalui keran yang ada.

Material *top table* pada bar dan *back bar* menggunakan keramik 8x8 cm berwarna putih yang merupakan aplikasi dari lantai keramik yang berada pada dinding pabrik Siropen JC. Van Drongelen.

Sandaran *stool chair* berbentuk lingkaran yang merupakan aplikasi bentuk sederhana dari guci dan panci.

Plafon diturunkan hingga ketinggian 3 (tiga) meter untuk lebih memperjelas area bar. Susunan kayu yang berada pada plafon merupakan aplikasi dari susunan kayu pada kerat botol. Jenis pencahayaan pada area bar ini menggunakan *hidden lamp* dan *spot light*.

Lantai pada ruang *Siropen Fruit Mocktail Bar* ini menggunakan lantai eksisting berwarna kuning *mustard*, merah marun dan hitam.



**Gambar 6.5** *Siropen Fruit Mocktail Lounge* yang berada di sebelah kanan bar

(Sumber : Penulis)

*Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge* dikonsepkan untuk pengunjung yang membawa teman atau kerabat berjumlah 4 orang atau lebih. Jenis sofa pada area *lounge* ini adalah *armless sofa*, untuk membuat kesan lebih luas dengan kapasitas berjumlah 16 orang. Sarung bantal menggunakan kain desainer Robert Allen. Warna yang digunakan merah marun untuk menyesuaikan dengan warna lantai yang merah marun dan perwakilan dari warna sirup Siropen yang terbanyak. *Coffee Table* menggunakan material kayu mahoni dengan material tegel 8x8 cm pada *top table*. *Pendant lamp* menggunakan material besi lapis cat hitam anti karat. Bentuk ini



diambil dari bentukan panci yang telah disederhanakan. Setiap set lampu terdapat 4 (empat) buah *pendant lamp*. Jumlah ini disesuaikan dari jumlah kelopak bunga pada *background*.

Partisi dan *background* berbentuk bunga yang diambil dari bentukan bunga yang berada pada bangunan eksisting.



**Gambar 6.6** Bentuk bunga yang berada pada kolom bangunan eksisting

(Sumber : Penulis)



**Gambar 6.7** Siropen Fruit Mocktail Lounge yang berada di sebelah kiri bar

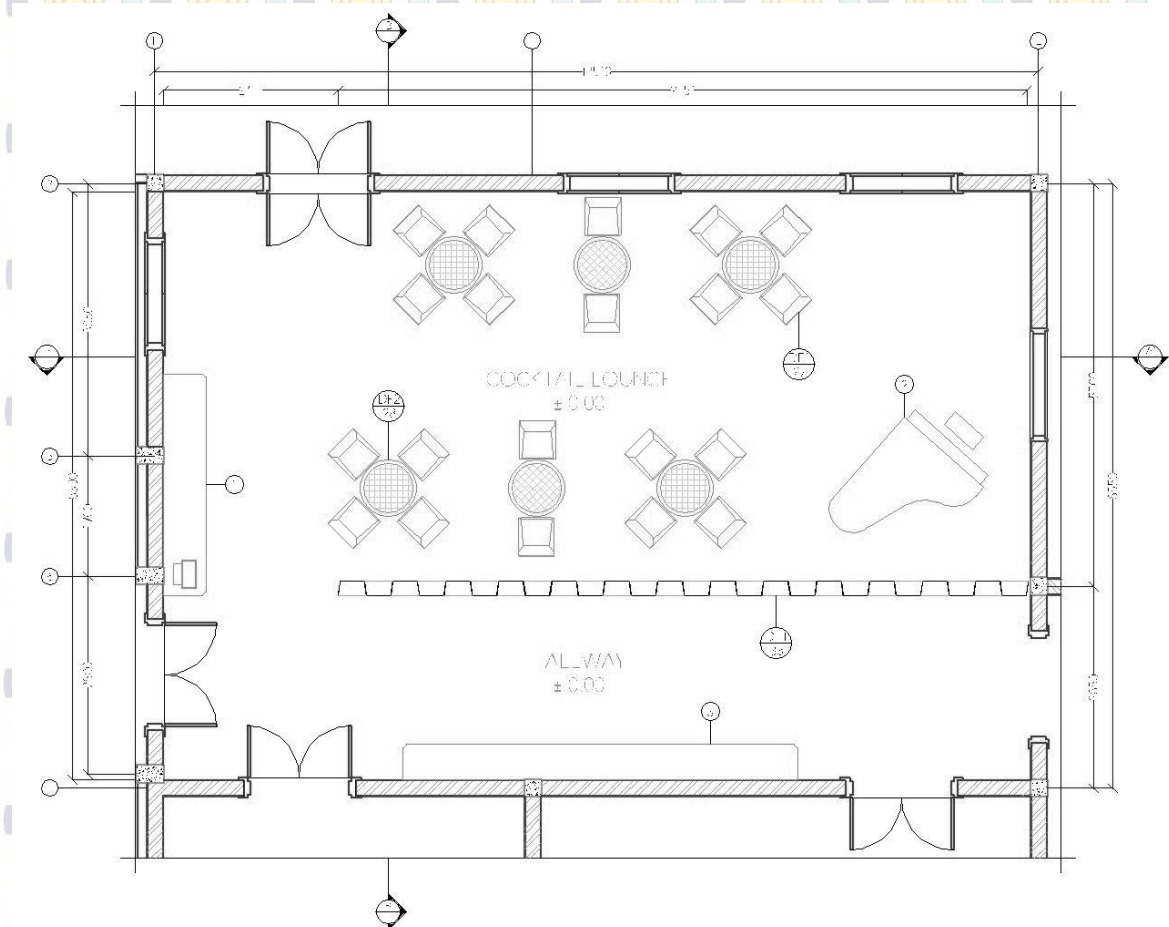
(Sumber : Penulis)



Area *lounge* ini mempunyai kapasitas 14 orang. *Upholstery* sofa menggunakan warna merah marun untuk membuat nuansa yang berbeda dengan area *lounge* sebelah kanan. Panel dinding yang ada merupakan aplikasi dari penyederhanaan bentuk kerat botol. Plafon menggunakan material besi yang berasal dari bentuk penyederhanaan panci. Disusun sedemikian rupa sehingga dapat pula menjadi kap lampu

### 6.3. Ruang Terpilih 2

#### 6.3.1. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2



**Gambar 6.8** Layout furnitur ruang terpilih 2

(Sumber : Penulis)

Gambar 6.8 merupakan layout furnitur ruang terpilih 2. Dari ruang *Siropen Coffee Mocktail Bar* menuju ke *Cocktail Lounge* terdapat partisi yang terbuat dari besi. Susunan partisi ini sama dengan yang ada pada plafon ruang 1 *Siropen Fruit Mocktail Lounge*. Pada area ini diberi partisi agar tidak mengganggu pengunjung yang sedang berada di *Cocktail Lounge* karena



kepadatan sirkulasi yang terjadi cukup tinggi mengingat ruang 2 terletak di tengah-tengah dan menjadi pintu akses menuju *Restroom*, *Kitchen* dan *Siropen Living Heritage Museum*.

### 6.3.2. Desain Akhir Ruang Terpilih 2



**Gambar 6.9** *Hallway*

(Sumber : Penulis)

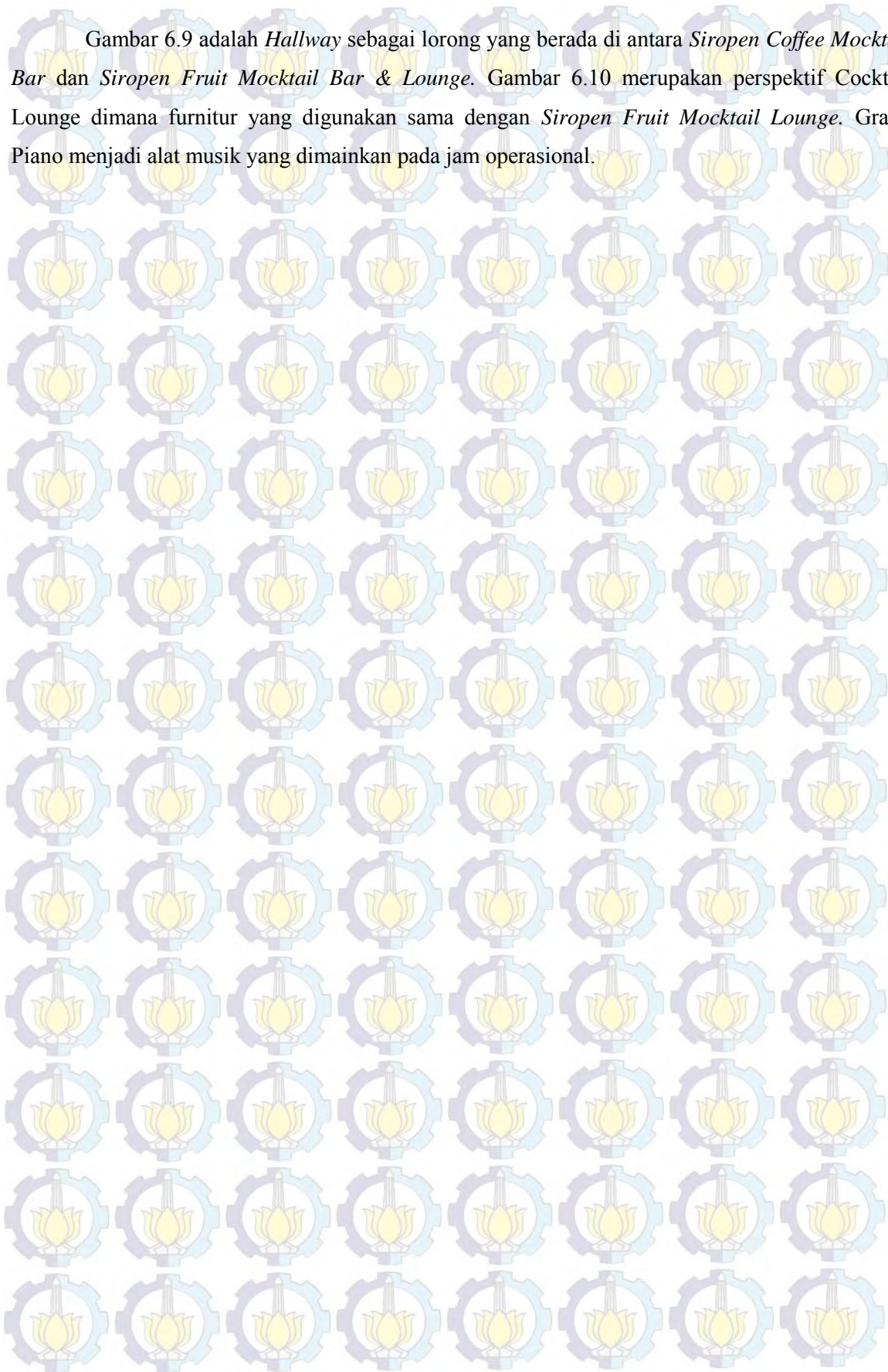


**Gambar 6.10** *Cocktail Lounge*

(Sumber : Penulis)



Gambar 6.9 adalah *Hallway* sebagai lorong yang berada di antara *Siropen Coffee Mocktail Bar* dan *Siropen Fruit Mocktail Bar & Lounge*. Gambar 6.10 merupakan perspektif *Cocktail Lounge* dimana furnitur yang digunakan sama dengan *Siropen Fruit Mocktail Lounge*. *Grand Piano* menjadi alat musik yang dimainkan pada jam operasional.





## BAB VII PENUTUP

### 7.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari seluruh pembahasan adalah :

- Program perusahaan dalam bekerja sama dengan investor untuk membuat *Bar & Lounge* dengan *brand* Siropen JC. Van Drongelen dapat direalisasikan dalam wujud *Cocktail Bar & Lounge*.
- Program-program yang dimiliki Siropen jangka pendek adalah pendekatan komunikasi kepada masyarakat dengan membentuk *positioning* “*Heritage*”. *Heritage* ini yang selanjutnya diangkat menjadi tema interior *Cocktail Bar & Lounge*, yang didukung dengan adanya *Heritage Tourism* di Surabaya, dimana pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen masih berfungsi sebagai tempat produksi sirup Siropen hingga kini. Sehingga tema keseluruhan yang diangkat sebagai interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen adalah *Heritage Tourism*.
- Selain *Cocktail Bar & Lounge*, terdapat fasilitas-fasilitas lain yang mendukung, seperti adanya *Siropen Living Heritage Museum*, *Siropen Merchandise Area* dan *Siropen Gallery*. Hal ini dapat membantu untuk menunjang keeksistensian sirup Siropen di kalangan masyarakat dan wisatawan.
- Keberadaan material dan alat yang ada di pabrik sirup Siropen JC. Van Drongelen diaplikasikan pada ruang interior *Cocktail Bar & Lounge* memberikan nilai tambah dan menjadi daya tarik yang membedakan dengan bar yang lain.
- Pemilihan eksisting bangunan *heritage* mendukung tema interior *heritage tourism*. Dengan adanya objek *Cocktail Bar & Lounge* pada eksisting ini diharapkan dapat menjaga dan merawat bangunan dari kerusakan untuk selanjutnya digunakan sebagai objek pariwisata.

### 7.2. Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian mengenai Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dengan Tema *Heritage Tourism* di Surabaya, maka diberikan saran sebagai berikut :

#### 7.2.1. Saran bagi Peneliti Selanjutnya



Dalam proses berkelanjutan, diharapkan peneliti baru dapat melakukan penelitian menggunakan obyek yang sama dengan peneliti sebelumnya. Akan tetapi, dengan variabel yang berbeda agar setiap obyek dapat bertambah suatu wawasan lebih luas dari hasil penelitian tersebut guna dijadikan acuan untuk pengembangan obyek kedepan.

#### **7.2.2. Saran Bagi Pengelola Siropen JC. Van Drongelen**

Dapat menerapkan Desain Interior *Cocktail Bar & Lounge* Siropen JC. Van Drongelen dengan Tema *Heritage Tourism* demi tercapainya tujuan sebagai berikut :

- Siropen JC. Van Drongelen dapat memperkenalkan langsung kepada masyarakat dan wisatawan lokal maupun asing akan adanya produk sirup khas Surabaya yang memiliki nilai sejarah tinggi dalam wujud nyata, yaitu *Cocktail Bar & Lounge*.
- Menghadirkan sebuah *Cocktail Bar & Lounge* sebagai tempat pariwisata *Living Heritage* yang mempunyai fasilitas pendukung seperti *Siropen Living Heritage Museum*, *Siropen Merchandise Area* dan *Siropen Gallery*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Broeshart, A.C. 1994. *Soerabaja, Beeld Van Een Stad*. Nederland.
- Howard, Peter. *Heritage Management Interpretation Identity*.
- Arther. 1996. *Heritage Management*.
- Karlen, Mark. 2007. *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Erlangga.
- Pothof, Rolf. 2006. *Urban Heritage Tourism, A Case Study of Dubrovnik*. United Kingdom. URL : <http://www.du.se/pagefiles/5053/pothofrolf.pdf>
- Widodo, Adelavina. 2012. *Perancangan Komunikasi Visual Re-branding Sirup Siropen Telasih Heritage 1923 JC. Van Drongelen Khas Surabaya*. Surabaya.
- Hutagalung, Lusiana. 2009. *Peranan Bartender Dalam Meningkatkan Pelayanan di Samudera Bar & Lounge Hotel Santika Premiere Yogyakarta*. Medan.
- [http://www.italiano-online.it/hotel/cocktail\\_bar.doc](http://www.italiano-online.it/hotel/cocktail_bar.doc)
- <http://www.docstoc.com/docs/32964418/Anthropometri>
- <http://www.scribd.com/doc/39099484/PENERAPAN-ERGONOMI>
- <http://www.penataanruang.net/taru/nspm/7/Bab2.pdf>
- <http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/teori-arsitektur-1/organisasi-ruang>
- <http://www.dhim-out.co.tv/2009/10/psikologi-warna.html>
- <http://putraprabu.wordpress.com/2009/01/06/sistem-dan-standar-pencahayaan-ruang/>
- <http://ptthead.com/jakarta/>
- <http://gastronomy-aficionado.com/2013/05/30/potato-head-garage/>
- <http://www.artikata.com/arti-348033-riset.html>
- [http://www.fsr.itb.ac.id/?page\\_id=14](http://www.fsr.itb.ac.id/?page_id=14)
- <http://www.drinkdings.com>



[http://aliyahmuthoharoh-fib09.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-70801-Umum-BUDAYA%20URBAN.html](http://aliyahmuthoharoh-fib09.web.unair.ac.id/artikel_detail-70801-Umum-BUDAYA%20URBAN.html) diakses 11 Desember 2013.

<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-21195-Chapter1-346687.pdf>, diakses 19 Desember 2013

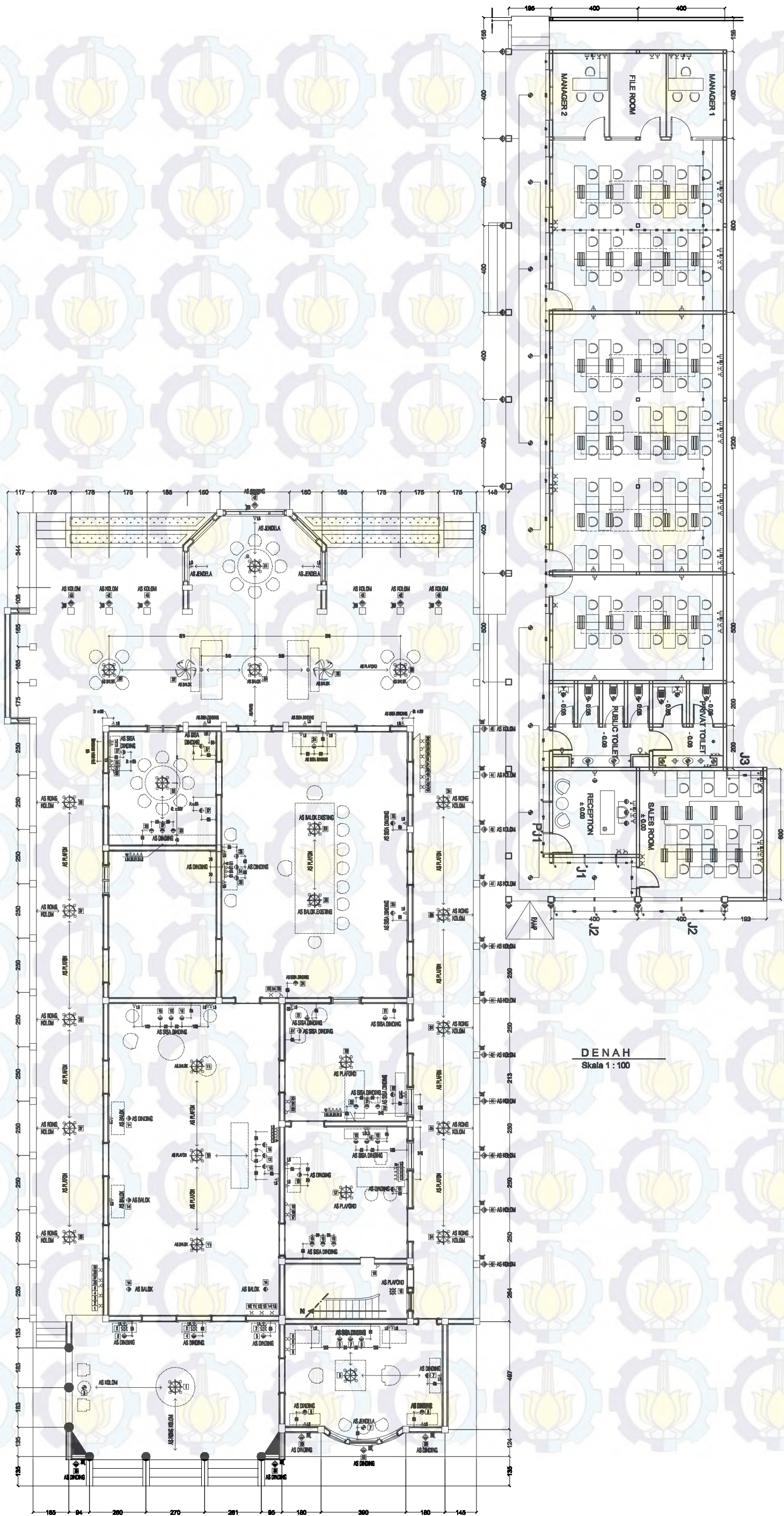
<http://www.centroone.com/news/2011/05/04a/sirup-khas-surabaya-lahir-kembali>

<http://www.lensaindonesia.com/2012/12/22/194725.html>, diakses 6 Oktober 2013.

<http://www.haphap.com/en/article/v/jagoannya-arek-suroboyo> diakses 30 Oktober 2013.

<http://wisata.kompasiana.com/jalan-jalan/2012/06/01/jc-van-drongelen-buah-tangan-khas-surabaya-sejak-1923-461393.html> diakses 6 Oktober 2013





DENAH  
Skala 1 : 100

Project Name :	DAMPAKU	Number :		Date :		City :	
By :		Scale :	1 : 100	Sheet :		Feet :	
Supervisor :							
Drawing No.							

ENDRAMUKTI DESIGN  
ARCHITECTURE PLANNING INTERIORS  
Jl. Raya Bontomatene, No. 100, Bontomatene  
Telp. 0851-4444444, Fax. 0851-4444444

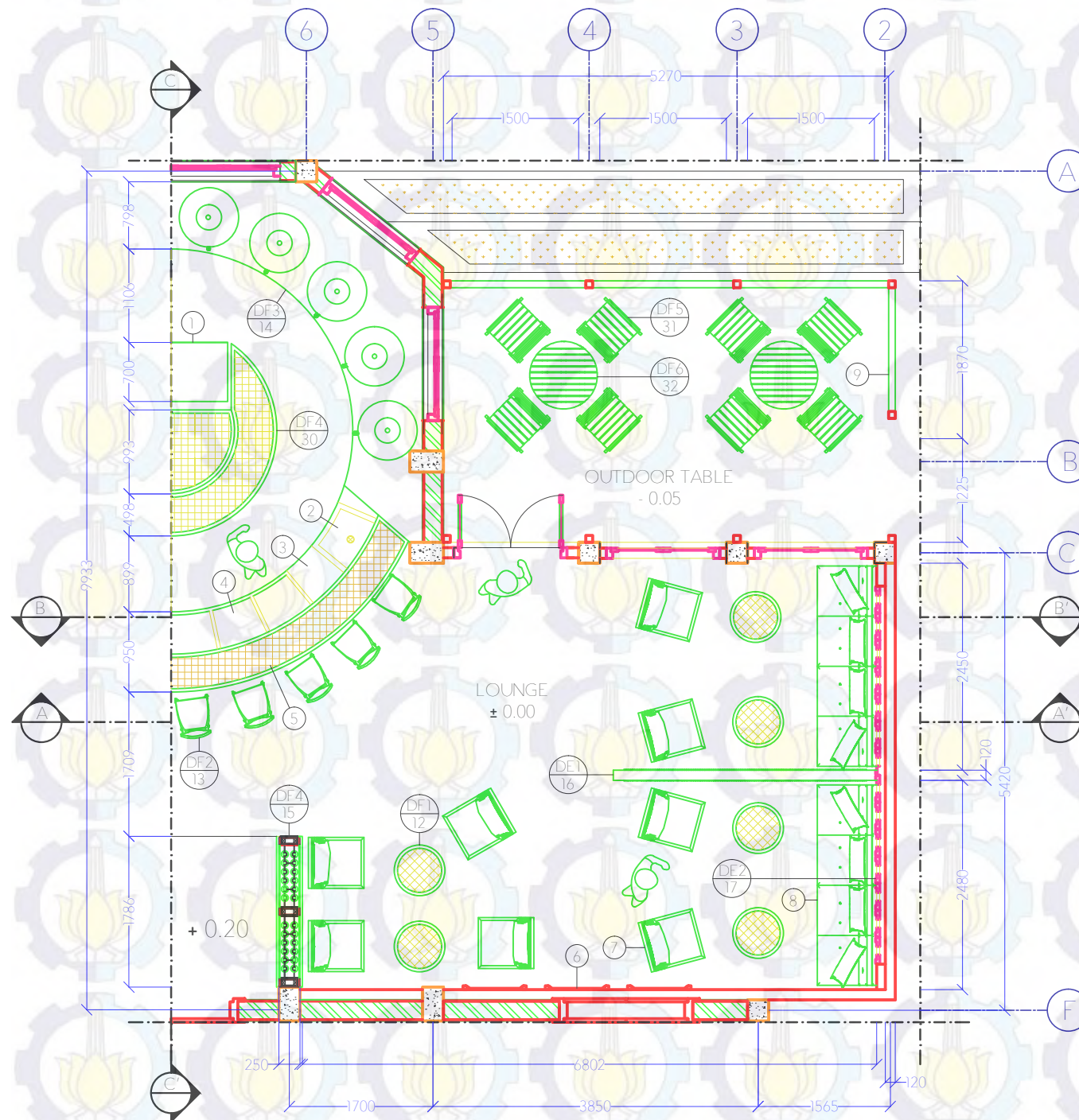












PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELAN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

- KETERANGAN :
- MASTERCOOL UNDER COUNTER REFRIGERATOR U-GN2100TN 1360 X 700 X 650 MM
  - GLASS SINKS
  - DRAINBOARD WITH WASTEDUMP BELOW
  - ICE BIN & SPEED RACK
  - FRONT TABLE BAR DEPTH : 450 MM MATERIAL WHITE TILES 80 X 80 MM CEMENT BORDER
  - PHOTO FRAMES
  - SINGLE ARMLESS SOFA LOUNGE 802 X 687 X 440 MM UPHOLSTERY : EYESHADOW COLOUR : MICA BY ROBERT ALLEN
  - LOUNGE SOFA 2375 X 705 X 440 MM UPHOLSTERY : SEACROFT BY ROBERT ALLEN PILLOW : CARTERS GROVE BY ROBERT ALLEN
  - PAGAR BESI 80 X 80 MM DF1. COFFEE TABLE (SEE SHEET 12) DF2. STOOL BAR (SEE SHEET 13) DF3. QUIC BAR (SEE SHEET 14) DF4. SIROPEN BOTTLE RACK (SEE SHEET 15) DE1. LOUNGE FLOWER PARTITION (SEE SHEET 16) DE2. LOUNGE FLOWER BACKGROUND (SEE SHEET 17) DF4. BACK BAR (SEE SHEET 30) DF5. OUTDOOR CHAIR (SEE SHEET 31) DF6. OUTDOOR TABLE (SEE SHEET 32)

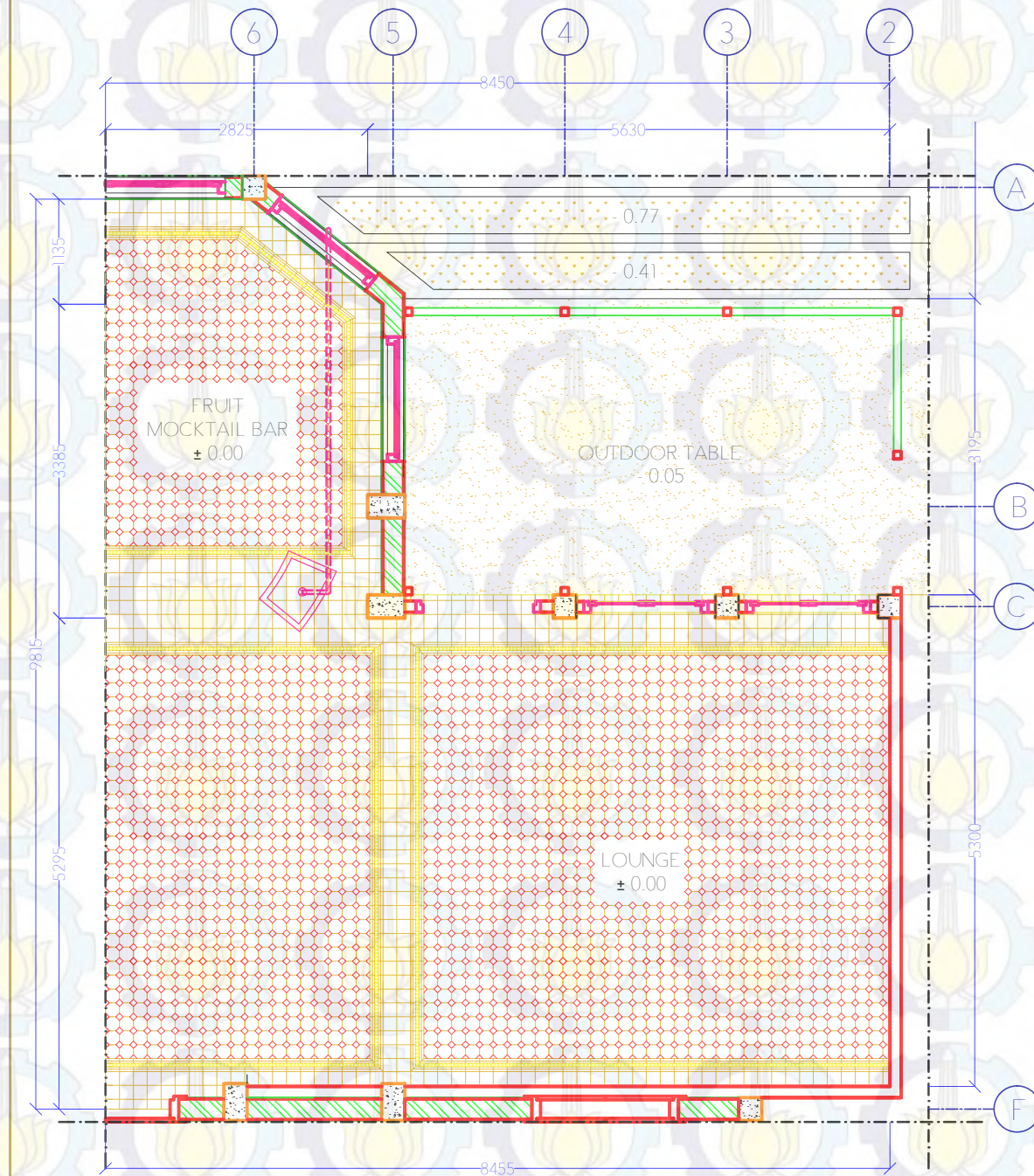
- LEGENDA :
- NUM — STANDARD DRAWING IDENTIFIER
  - CODE — DRAWING CODE
  - SHEET — DRAWING SHEET
  - SECTION
  - COLUMN GRID

JUDUL GAMBAR

DAFTAR FURNITUR  
RUANG 1  
SIROPEN FRUIT MOCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1 : 25	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
3	39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

KETERANGAN :

- HERITAGE TILES 15 X 15 CM  
YELLOW MUSTARD
- HERITAGE TILES 5 X 5 CM  
MAROON

CEMENT FINISHING HALUS

GRASS & BUSHES

LEGENDA :

COLUMN GRID

PIPA BUANGAN  
AIR BEKAS D = 40 MM  
(LETAK DI ATAS LANTAI  
/ MELAYANG)

GLASS SINK

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI  
RUANG 1  
SIROPEN FRUIT MOCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA

TANGGAL

1 : 25

11 JULI 2014

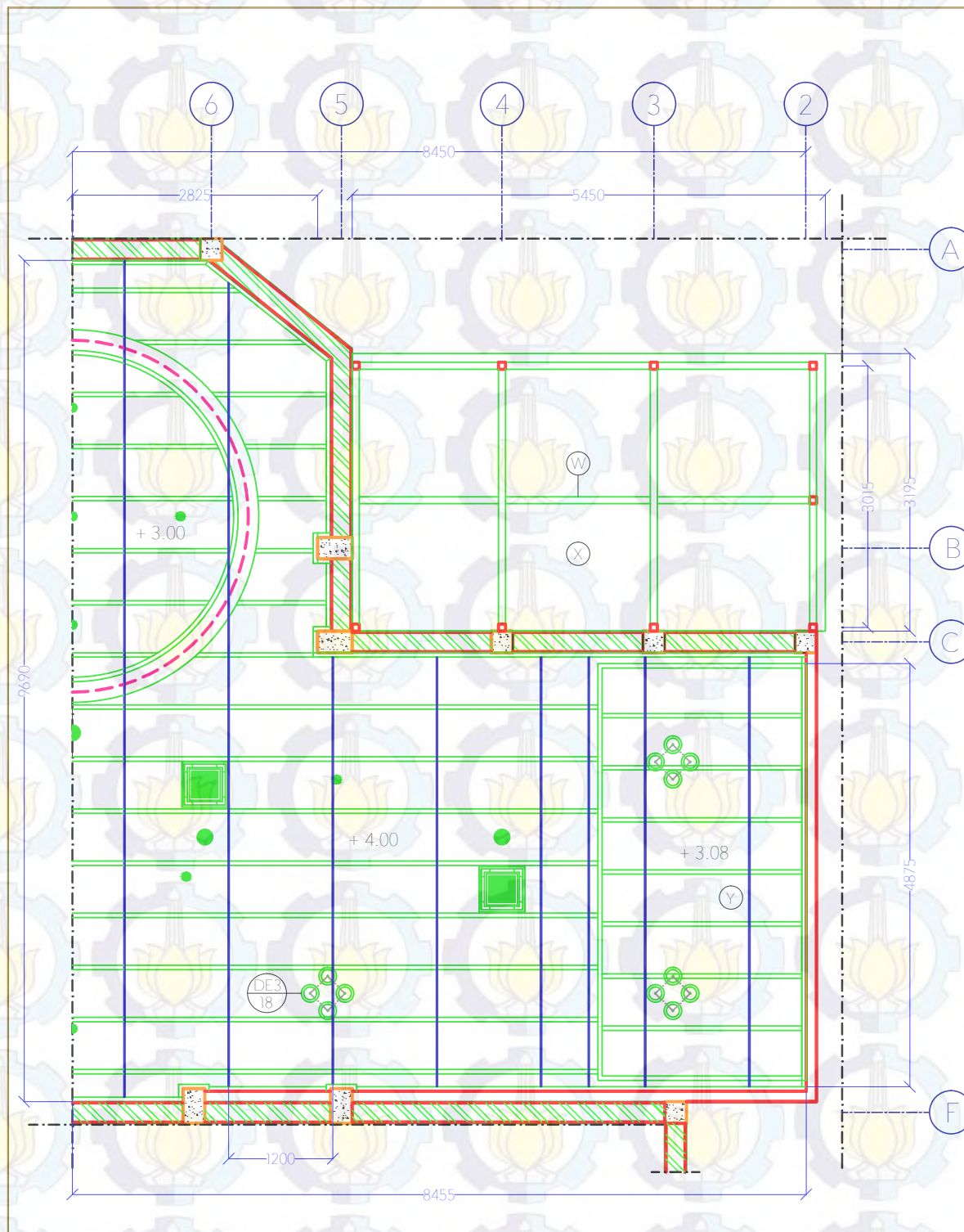
NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

4

39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN., M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN., M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

KETERANGAN :

W. RANGKA BESI 80 X 80 MM  
X. TEMPERED GLASS 12 MM  
Y. RANGKA GANTUNG JAYA BMS FURRING  
CHANNEL PN 204  
JAYABMS TOP CROSS RAIL PN 200  
JAYABMS SUSPENSION SYSTEM  
(SUSP ROD PN 225)  
(SUSP CLIP PN 223)  
PLAFON GYPSUM JAYA BOARD 9 MM

DES.PENDANT LAMP (SEE SHEET 18)

LEGENDA :



COLUMN GRID



AUDIO SPEAKER



AC CASSETTE



MASTER LED SPOT LV D15-75W  
COLOUR TEMPERATURE 2700 K  
COLOUR : WARM WHITE  
INTENSITY 4750 cd  
D = 56 MM  
LENGTH = 111 MM



PENDANT LAMP



LED STRIPE 4.5 WATT  
WARM WHITE

JUDUL GAMBAR

RENCANA PLAFON  
RUANG 1  
SIROPEN FRUIT MOCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA

TANGGAL

1 : 25

11 JULI 2014

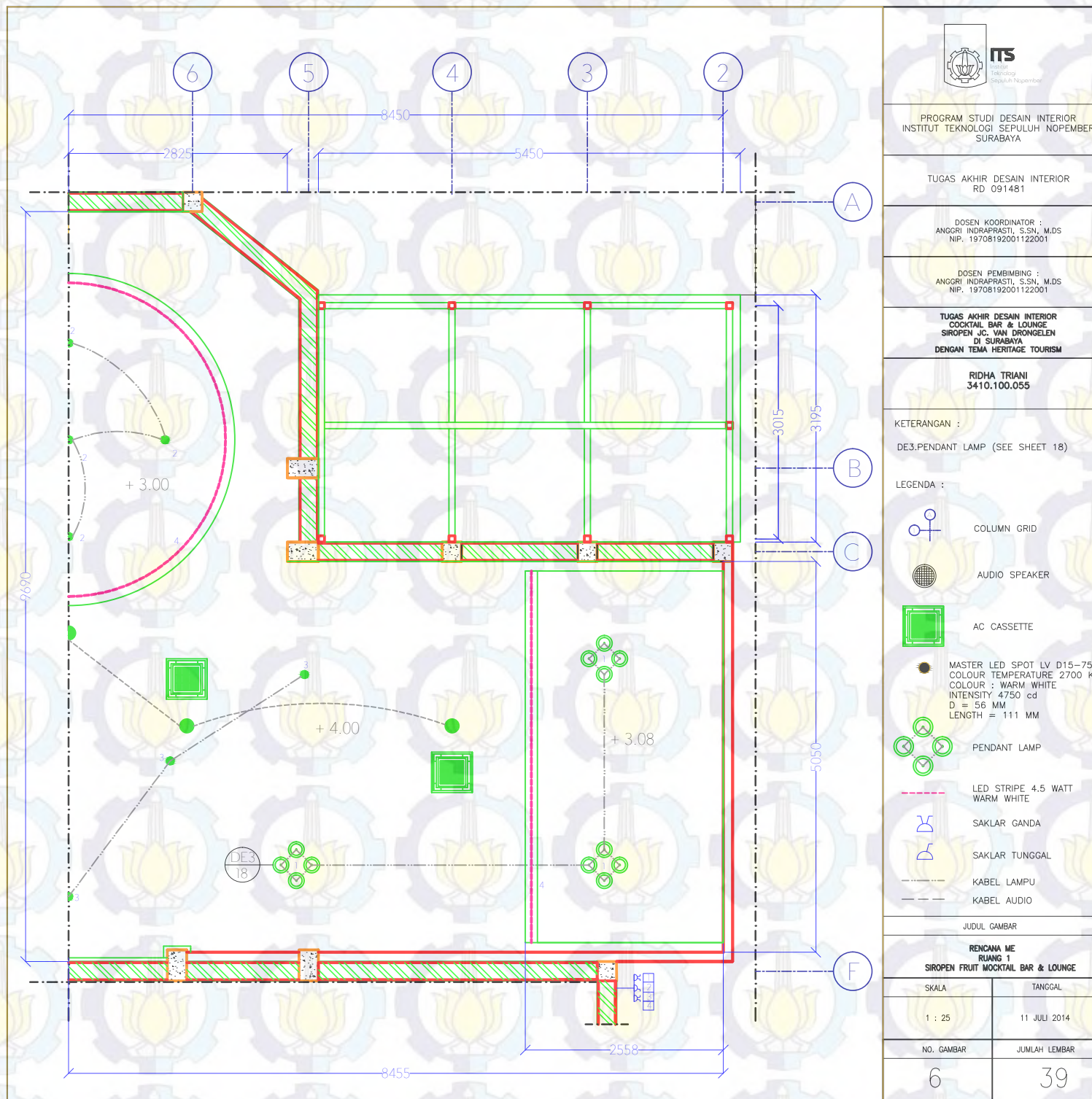
NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

5

39







KETERANGAN :

- 1 KAYU PALET 40 X 920 MM  
FINISHING CLEAR
- 2 FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T
- 3 JAYABOARD STANDARD 12MM  
RANGKA HEAVY LOAD DUTY  
PN 164 100MM  
RANGKA JAYA TRACK  
PN 152 100 MM  
FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T

LEGENDA :

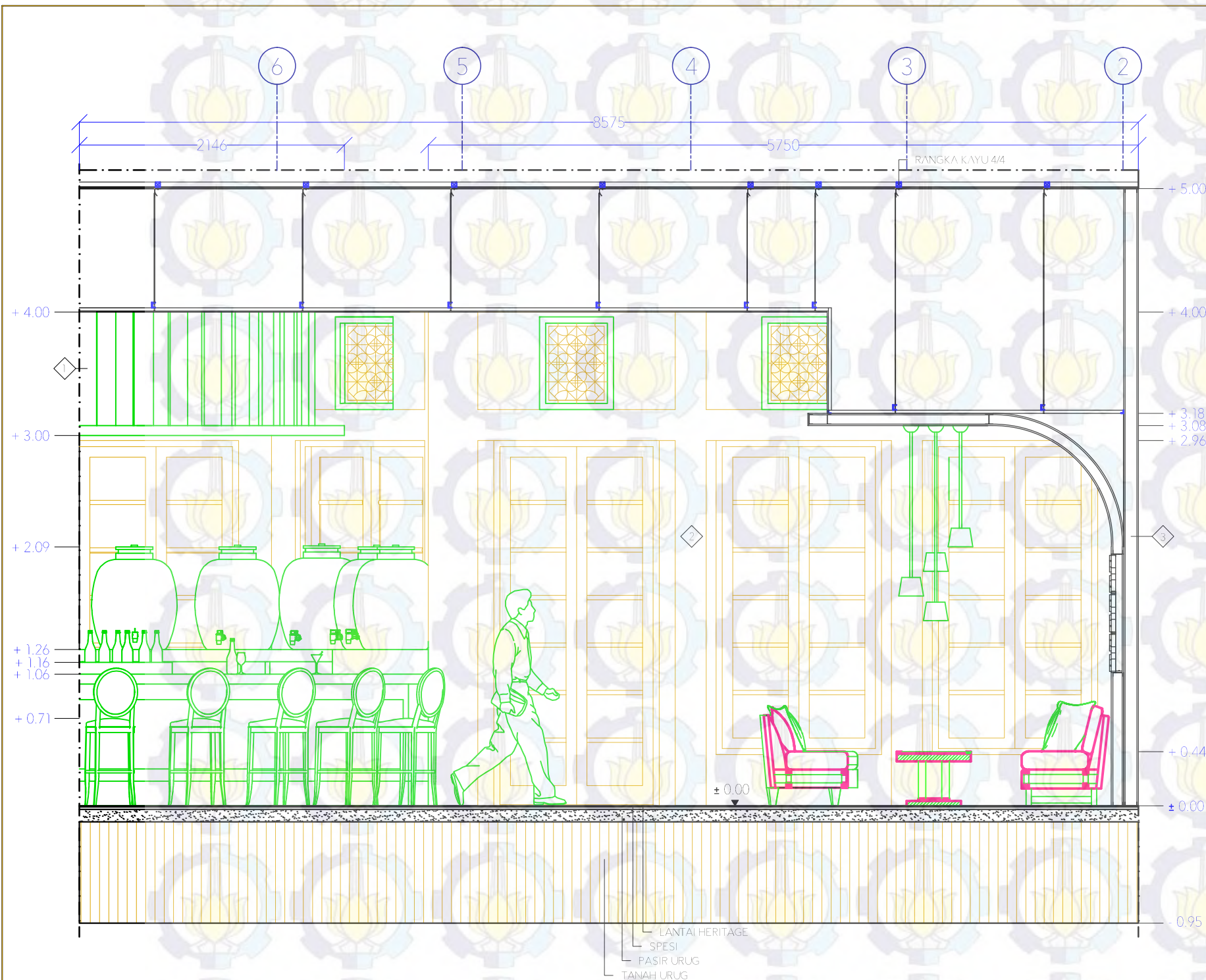


COLUMN GRID

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A'  
RUANG 1  
FRUIT COCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1:20	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
7	39





KETERANGAN :

- 1 FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T

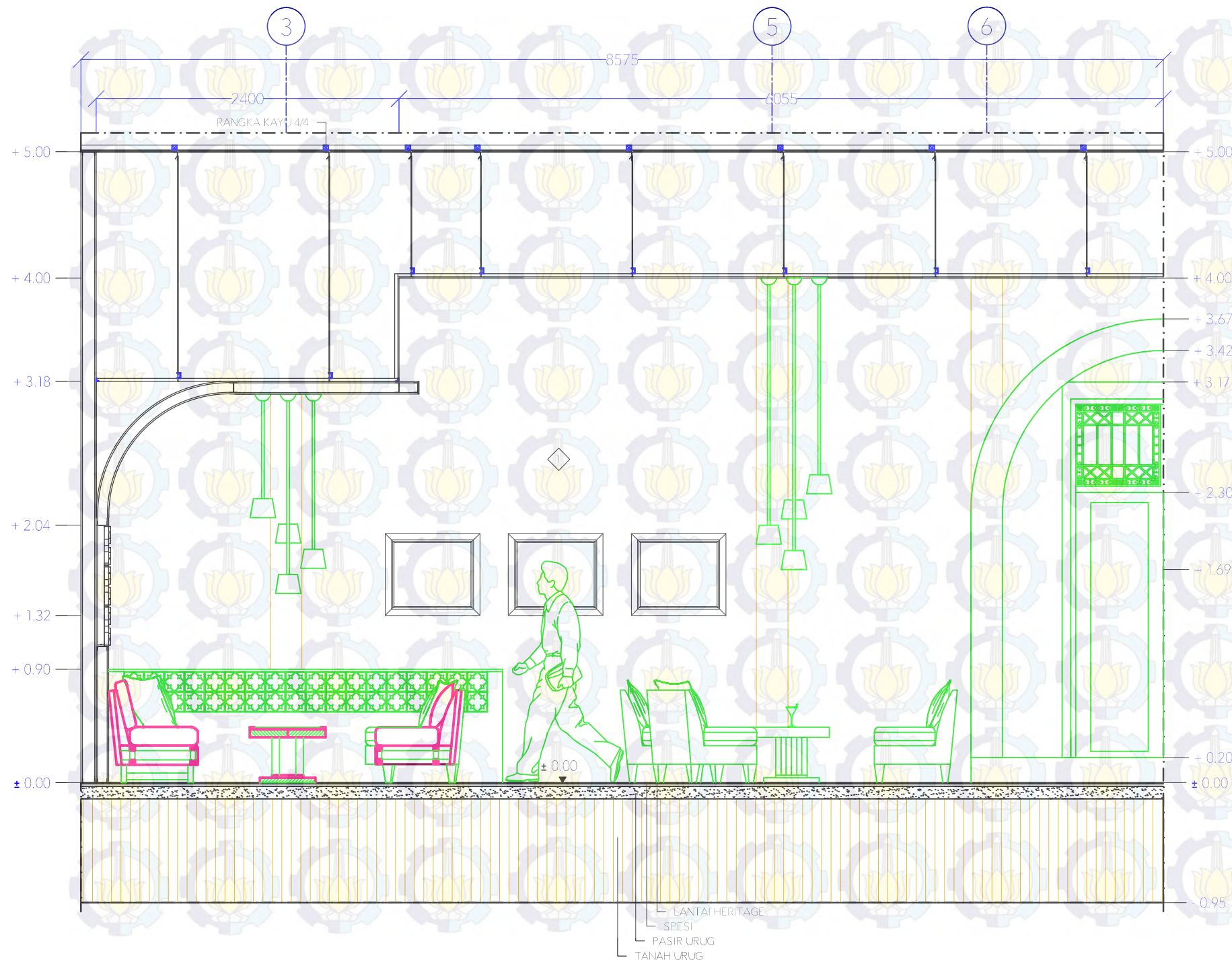
LEGENDA :



JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'  
RUANG 1  
FRUIT COCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1:20	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
8	39

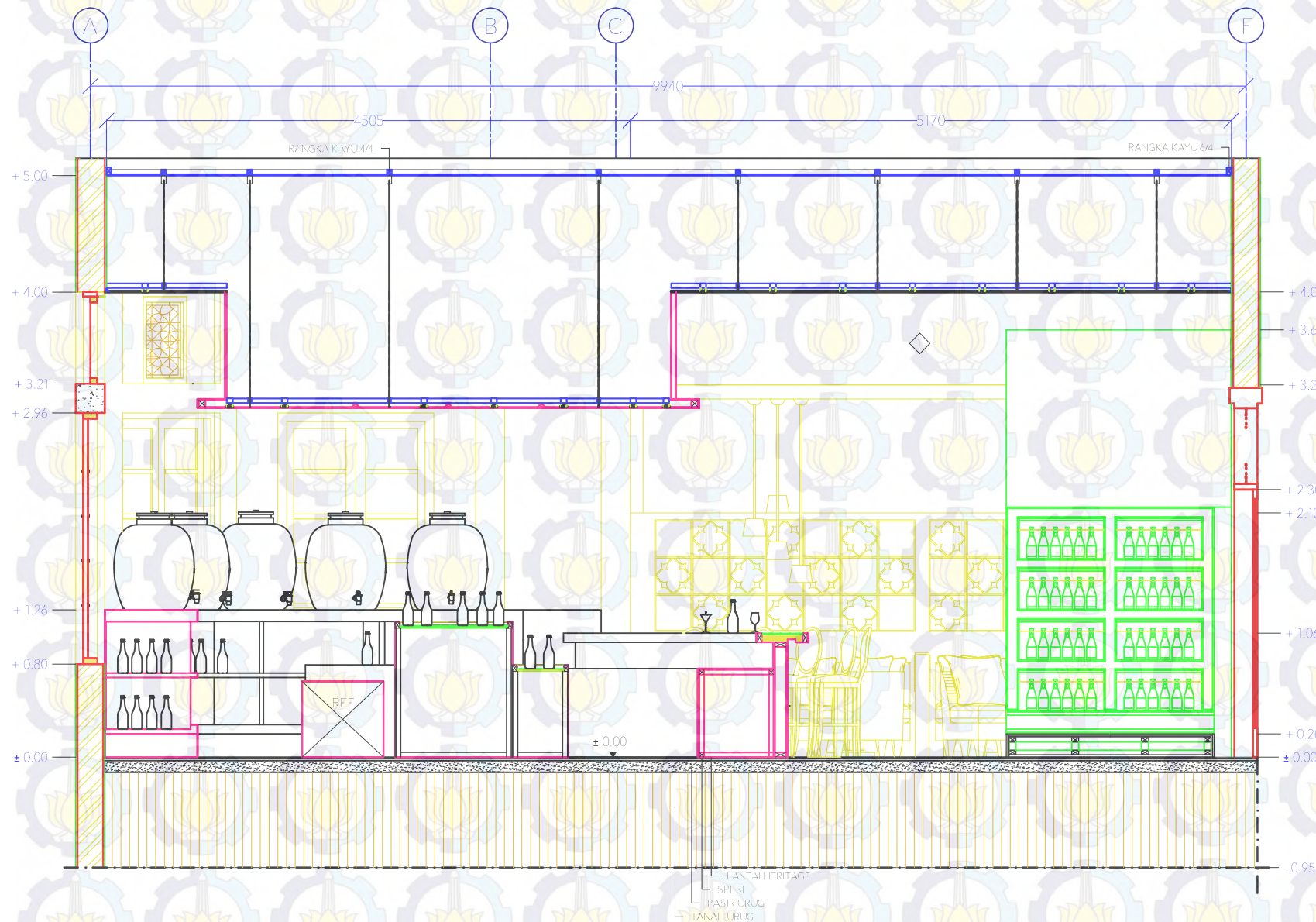




KETERANGAN :

- 1 FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T

LEGENDA :

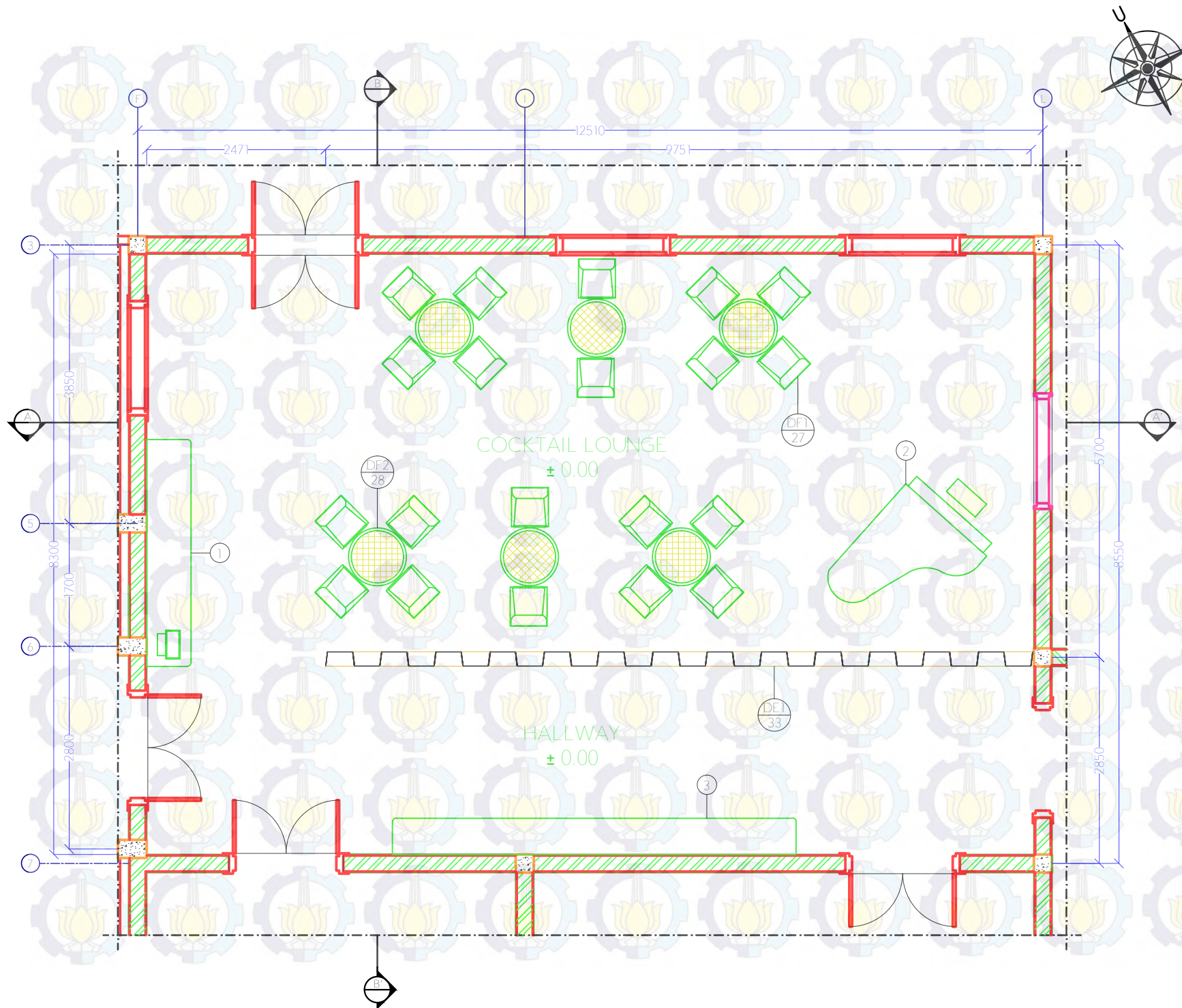


JUDUL GAMBAR

POTONGAN C-C'  
RUANG 1  
FRUIT MOCKTAIL BAR & LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1:25	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
9	39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JO. VAN DRONGELN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

KETERANGAN :  
1. CREDENZIA  
2. PIANO GRANDE  
3. CREDENZIA  
DF1. RED LOUNGE CHAIR (SEE SHEET 27)  
DF2. DINING TABLE (SEE SHEET 28)  
DE1. "PANCU" PARTITION (SEE SHEET 33)

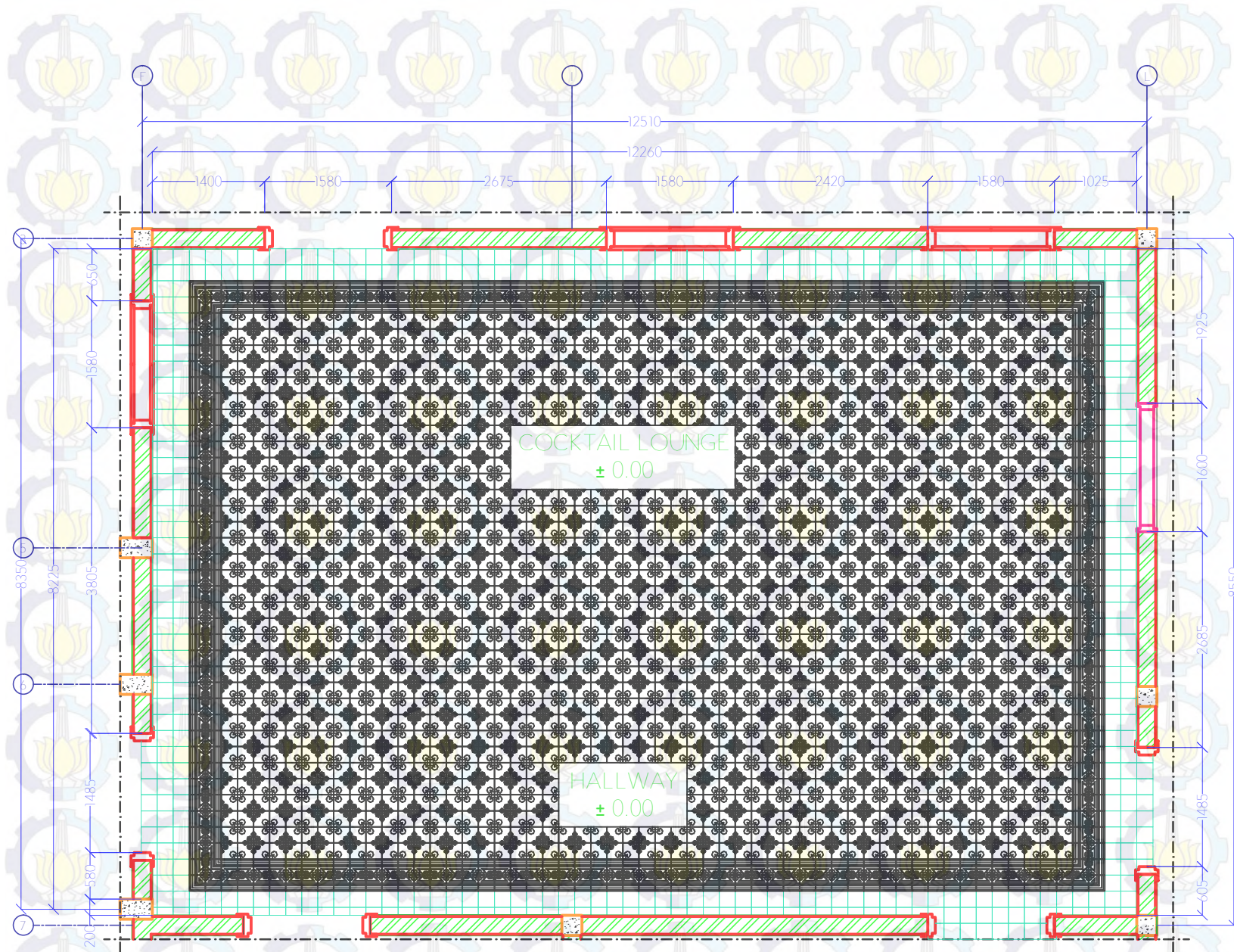
LEGENDA :  
NUM STANDARD DRAWING IDENTIFIER  
CODE DRAWING CODE  
SHEET DRAWING SHEET  
SECTION  
COLUMN GRID

JUDUL GAMBAR

DENAH FURNITUR  
RUANG 2  
COCKTAIL LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1 : 25	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
19	39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI  
RUANG 2  
COCKTAIL LOUNGE

SKALA	TANGGAL
1 : 25	11 JULI 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
20	39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DRONGELDEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

KETERANGAN :

Y. RANGKA GANTUNG JAYA BMS FURRING  
CHANNEL PN 204  
JAYABMS TOP CROSS RAIL PN 200  
JAYABMS SUSPENSION SYSTEM  
(SUSP ROD PN 225)  
(SUSP CLIP PN 225)  
PLAFON GYPSUM JAYA BOARD 9 MM

LEGENDA :



COLUMN GRID



AUDIO SPEAKER



AC CASSETTE



MASTER LED SPOT LV D15-75W  
COLOUR TEMPERATURE 2700 K  
COLOUR : WARM WHITE  
INTENSITY 4750 cd  
D = 56 MM  
LENGTH = 111 MM

JUDUL GAMBAR

RENCANA PLAFON  
RUANG 2  
COCKTAIL LOUNGE

SKALA

1 : 25

NO. GAMBAR

21

TANGGAL

11 JULI 2014

JUMLAH LEMBAR

39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANGGRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIROPEN JC. VAN DONGELEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

RIDHA TRIANI  
3410.100.055

LEGENDA :



COLUMN GRID



AUDIO SPEAKER



AC CASSETTE



MASTER LED SPOT LV D15-75W  
COLOUR TEMPERATURE 2700 K  
COLOUR : WARM WHITE  
INTENSITY 4750 cd  
D = 56 MM  
LENGTH = 111 MM



SAKLAR GANDA



SAKLAR TUNGGAL



KABEL LAMPU



KABEL AUDIO

JUDUL GAMBAR

RENCANA ME  
RUANG 2  
COCKTAIL LOUNGE

SKALA

1 : 25

NO. GAMBAR

22

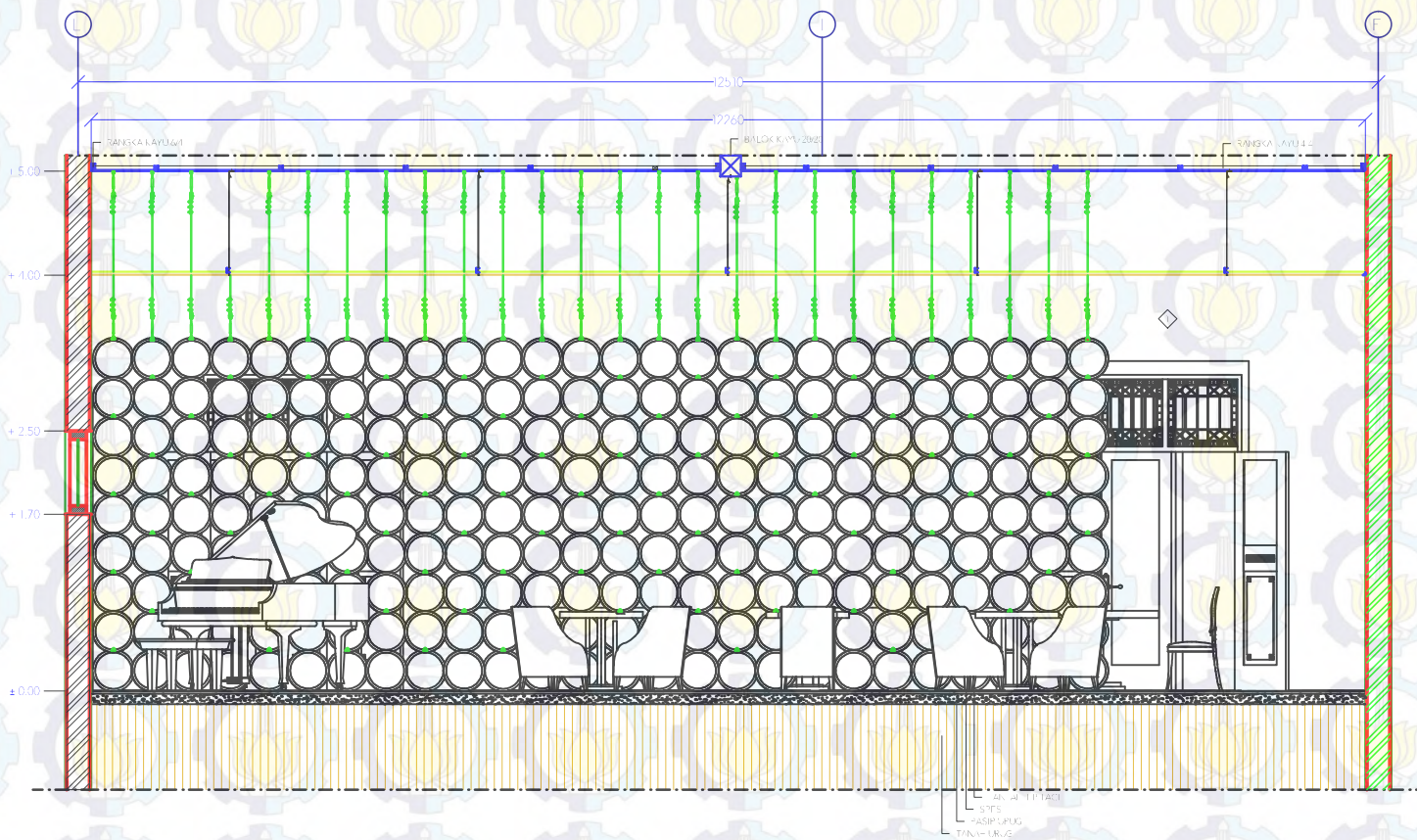
TANGGAL

11 JULI 2014

JUMLAH LEMBAR

39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANDRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS  
NP. 13708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANDRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS  
NP. 13708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
GOSOKAN BUAH & LOUNGE  
SIMPON J.C. VAN DERGHELEN  
DI SURABAYA  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

REKHA TRAHIR  
3410.100.055

KETERANGAN :

1 FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T

LEGENDA :



COLUMN GRID

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A  
RUANG 2  
GOSOKAN BUAH

SKALA

TANGGAL

1:20

11 JULI 2014

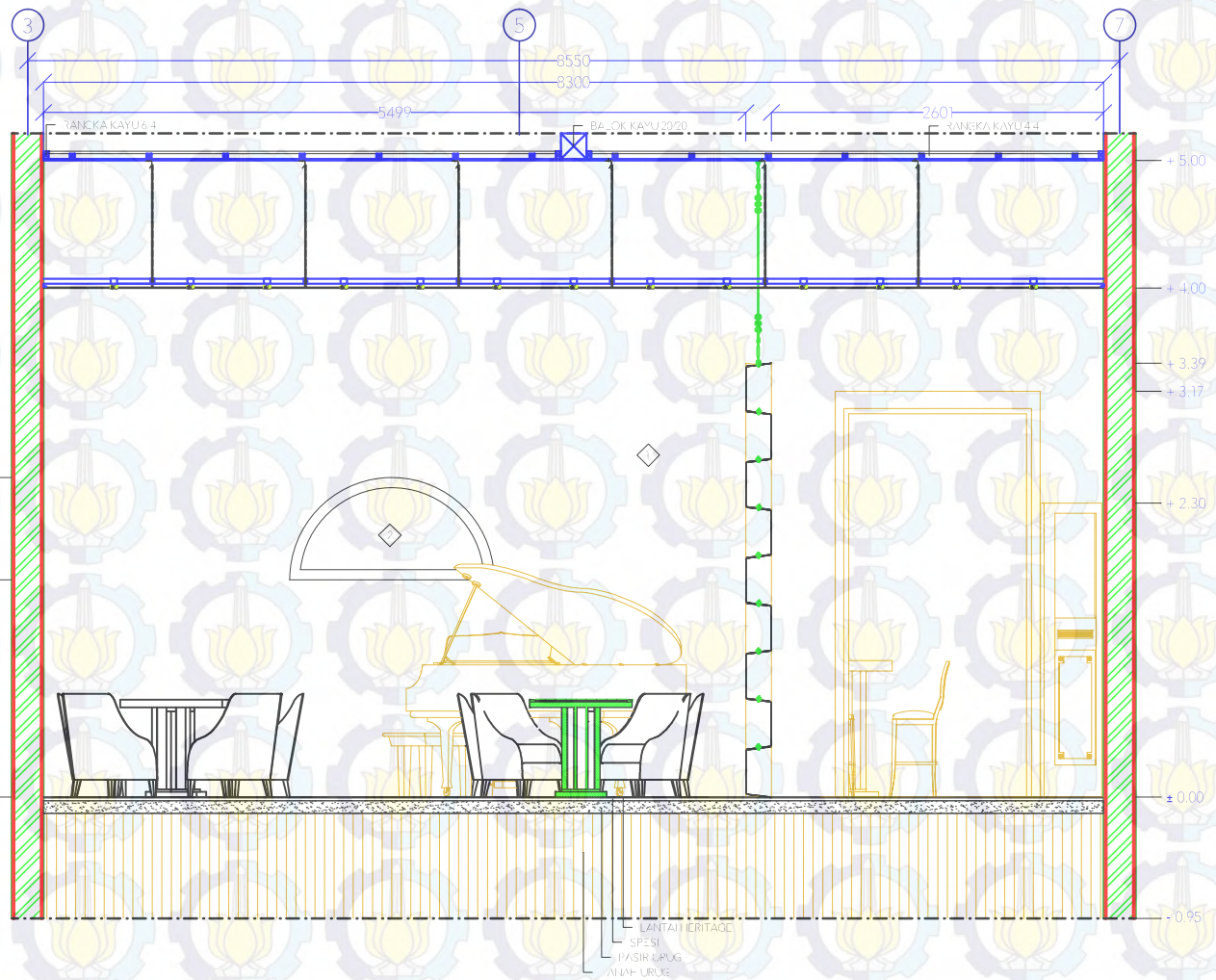
NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

23

39





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANDRI INDAPRISTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
ANDRI INDAPRISTI, S.SN, M.DS  
NIP. 19708192001122001

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
COCKTAIL BAR & LOUNGE  
SIRUPEN J.C. VAN DERGHELEN  
DENGAN TEMA HERITAGE TOURISM

REKHA TERIMA  
3410.100.055

KETERANGAN :

- 1 FINISHING CAT DINDING  
NIPPON PAINT SMOKING GRAY  
NP N 2045 T
- 2 JENDELA KACA LINGKUNG  
(EKSTISTING)

LEGENDA :

○ COLUMN GRID

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-S  
RUANG 2  
COCKTAIL LOUNGE

SKALA

TANGGAL

1:20

11 JULI 2014

NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

24

39



## BIODATA PENULIS



Penulis lahir di Jakarta, 10 Desember 1992 dengan nama lengkap Ridha Triani dan biasa dipanggil Ridha. Sejak kecil penulis hobi dengan kegiatan menggambar hingga bercita-cita menjadi arsitek atau interior desainer. Pendidikan formal pertama adalah SD Dr. Soetomo VI Surabaya, SD Patra Dharma 3 Balikpapan, SMPN 32 Surabaya dan SMAN 66 Jakarta. Setelah lulus SMA, penulis masuk ke jenjang S1 Jurusan Desain Produk Industri Program Studi Desain Interior melalui jalur tes UMDES tahun 2010 dengan NRP 3410100055. Setelah lulus dari perkuliahan ini, diharapkan penulis mampu menerapkan, mengembangkan ilmu, serta dapat memperoleh pengalaman barudi dunia kerja. Saat ini penulis sedang mendalami dunia desain interior dalam bidang residensial dan retail.